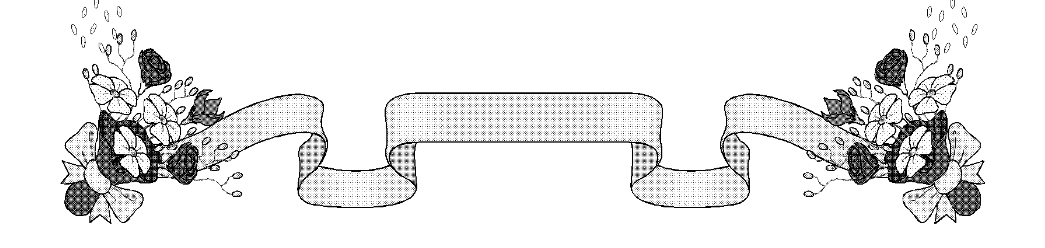


الحزازير والألعاب الشعبية الفلسطينية

د. خليل إبراهيم حسونة



مـكـتبة اليازجي

غزة - فلسطين - شارع الوحدة مقابل مدرسة الزهراء
تليفون 2867099 تلفاكس 2835669 - 009708

تصميم / فضل إبراهيم اليازجي

الطبعة الأولى
1426 هـ- 2005 م



إهـــــداء...

إلى البسطاء من أبناء شعبنا الطيب

وهم يمارسون الفرح...

وإلى الفنان المبدع ...

فايز السرساوي

حباً واحتراماً...

خليل إبراهيم حسونة

مقدمــة

تعتبر الألعاب الشعبية من أقدم مظاهر النشاط البشري. وأبرز صورة من صور النشاط الطفولي بكل آفاقه وأبعاده الساذجة، والجسمانية الشاقة، والعقلانية التى تحتاج إلى مهارة وإبداع مميزين، ناهيك عن تلك الألعاب الهادفة التي تساعد على تهذيب النفس وخلق الروح المتوثبة[1].

والألعاب الشعبية تشكل جزءاً أساسياً من تراثنا الثقافي والاجتماعي أساسياً، وتعكس في بعض نواحيها جانباً هاماً من تاريخ شعبنا وصراعه مع الحياة، وتعبر مباشرة من خلال بساطتها، وتلقائيتها، وتنوعها، عن خبرة الإنسان القروي في صياغته الحياة الترفيهية الصافية على أرضه، بما تحتويه هذه الخبرة، من إرث ثقافي وحضاري، وإرث حركي شائع[2]، فقد مارستها الأجيال تلو الأجيال معلنة من خلالها، ذلك الترابط الاجتماعي والثقافي والحركي الخلاَّق، المعبر عن القدرة على إخفاء النشاط والحيوية، في كل ما يحيط بالجماهير، ويعطي طابعاً مميزاً للحياة داخل المجتمع وخارجه.

والألعاب الشعبية ليست محدودة أو قاصرة على الجانب الحركي فقط، ولكنها تهدف الوصول إلى توضيح ماهية هذه الألعاب من طاقات مادية ومعنوية عن طريق تسخيرها لخدمة الحياة المعاصرة، إسهاماً في إحداث وعي شامل بأبعاد التراث في كل أشكاله كي يتفاعل إيجابياً مع تحركات المجتمع.

فالألعاب والرياضات الشعبية فكرة وحركة، وثقافة، وعلاقة اجتماعية تاريخية، لها جذور ترتبط بالوعي القومي للشعب[3]. فالمتتبع للألعاب الشعبية على

---

(1) ألعابنا الشعبية الفلسطينية: عيسى نقولا ترزي، مطبعة الهيئة الخيرية، غزة بدون).

(2) الألعاب والرياضات الشعبية: أبو بكر محمد كريميد، طرابلس، ط1، 1985ص 13.

(3) نفسه، ص 38.

مستوى دول العالم يجد أنه لا توجد أمة من الأمم تخلو من مثل هذا النشاط الشعبي كونه صورة لأحد مظاهر النشاط الطبيعي. وصورة للحياة البيئية التي تعيشها هذه الأمة أو تلك.

إن أهميـة الألعـاب الشـعبية تكمـن بشـكل خـاص فـي تنميـة القـدرات الجسـمية والعقليـة لأطفالنـا داخـل المجتمـع، والتـي تسـاهم إلـى حـد كبيـر فـي خلـق الأجـواء الاجتماعيـة الصـحية، والتـي تكفـل لأجيالنـا المختلفـة التعامـل بشـكل سـليم يضـمن لهـم المشـاركة الجماعيـة وتطويرهـا مـن خـلال ملكـاتهم الطبيعيـة، إنهـا إحـدى الوسـائل الناجحـة والسـليمة لاسـتغلال أوقـات الفـراغ، والتـي تبعـد الأجيـال عـن مجـالات السقوط والانحـراف. كونهـا بسـيطة وسـهلة التـداول، ومناسـبة لكـل طبقـات الأمـة وأجيالهـا؛ ذلـك لأنهـا لا تحتـاج إلـى معـدات أو أدوات مكلفـة، خاصـة بالنسـبة للأطفـال الـذين لا تتـوفر إمكانيـات الألعـاب الحديثـة لهـم، وهـم الأقـدر علـى المحافظـة عليهـا وتـداولها عبـر ابتكـاراتهم وإبـداعاتهم المختلفـة. فللأطفـال فـي كـل مجتمـع مفـردات لغويـة مميـزة وعـادات وقـيم ومعـايير وطـرق خاصـة فـي اللعـب، وأسـاليب خاصـة فـي التعبيـر عـن أنفسـهم، وفـي إشـباع حاجـاتهم، ولهـم تصـرفات واتجاهـات وانفعـالات وقـدرات. إضـافة إلـى مـا لهـم مـن نتاجـات فنيـة وماديـة وأزيـاء، ومـا إلـى ذلـك. أي لهـم خصـائص ثقافيـة يتميـزون بهـا، ولهـم أسـلوب حيـاة خاصـة بهـم. وهـذا يعنـي أن لهـم ثقافـة هـي ثقافـة الأطفـال [1]. وهـذه الثقافـة التـي تتمثـل في حركات جسمانية وعقلية، وأحاجي، ورياضات فكرية.

إنمـا هـي تمـارين طبيعيـة لقـوى الغـزو المختلفـة، ووسـيلة هامـة لتنميتهـا.

---

(1) ثقافة الأطفال: د/ هادي نعمان الهيتي. عالم المعرفة، مارس (آذار) 1988ص 30.

مما يجعلها تقوى وترتقي نتيجة هذا الاستعمال[1]، كما أن الحركات المتنوعة التي تصاحب اللعب - يجعل هذا النمو متزناً " حيث قوة الضبط "، وهي الحزم، والتصميم، والمثابرة، وضبط النفس [2] وهذه الألعاب متنوعة، تتمثل في عدة كيفيات منها[3]:

1 – ألعاب التسلية الخفيفة:

وتشمل العديد من الألعاب مثل ما يتعلق بتدليل الأطفال كالترقيص، والتنشيط والملاطفة المألوفة.

2 – الألعاب الحركية:

وتشمل كل ما يرتبط بحركية الجسم وفعاليته وحيويته، ومنها الألعاب التمثيلية.

3 – ألعاب المسابقات الذهنية:

وهي عديدة يتمثل فيها ألعاب المداقسة والتصويب، ثم ألعاب القوى والمنافسة، وكذلك الألعاب التي تتعلق بإثارة العقل وتنشيط الذهن.

وهكذا يتضح أن اللعب، إنما هو حالة من الصدام الودي بين الأطفال يهدف إلى تنشيطهم، وتنظيم طاقاتهم فيما يفيد، وهو ما يذهب إليه " جيتي موتس " رائد التربية البدنية الأول في ألمانيا؛ إذ يؤكد أن الماضي هو مفتاح اللعب، حيث تم انتقاله من جيل إلى جيل، بحيث أصبح جزءاً لا يتجزأ من ميراث كل فرد[4]. وقد أدت تفسيرات "فرويد " للتخيل واللعب، باعتبارهما إسقاطاً للرغبات لاعادة تمثيل الصراعات، والأحداث المؤلمة للسيطرة عليها إلى نشوء رسائل تصوير وقياس الشخصية على

---

(1) الألعاب والرياضات الشعبية، مصدر سابق، ص 38.

(2) الألعاب الريفية الشعبية: محمد عادل خطاب، الأنجلو المصرية، القاهرة، 1963 ص 15.

(3) انظر : حمامة عسقلان. خليل إبراهيم حسونة، غزة 2002. ص 215 - 220.

(4) الألعاب والرياضات الشعبية: أبو بكر محمد كريميد، مصدر سابق ص 35.

أساس الافتراض. إن اللعب والخيال يكشفان الشيء الكثير عن الحياة الداخلية للفرد ودوافعه[1].

والألعاب تحدث نوعاً من التوافق الذي يقول عنه " لازاروس ": بأنه مجموع العمليات النفسية إلى تساعد الفرد على التغلب على المتطلبات والضغوط المتعددة[2]. ويرى البعض أن اللعب ما هو إلا خصومة تكبح الصداقة جماحها.

في حين أن "بياجيه" يعتقد أن ممارسته تحدث عندما يحاول الطفل اكتساب مهارة جديدة. ولكن فرص ذلك تقل كلما صارت المهارات الجديدة تماماً أقل بتقدم الشخص في العمر.

[3] إلا أن " فرويد" يرى فيه تنفيس عن طاقات مكبوتة، فهو يعتقد أن الطفل في سنته الثالثة. يدخل في مرحلة الأوديبية Oedipal Stage حين ينمو حبه لأمه على شكل جنسي بحت. أما الفتاة فهي تعاني من عقدة " الكترا Electra Complex " فهي لا تمتلك عضواً جنسياً، كذلك الذي للذكر، وهي بذلك تتمنى أن يكون لها ما للذكر[4]، إذن هو في حالة من الصراع الحميم، والتنفيس العملي لطاقات مكبوتة. فالطفل الذي يظهر على خوض غمار الحياة. في سن كان ينبغي له فيها أن يركن إلى حياة هادئة مطمئنة في البيت والمدرسة، ينصرف ذهنه على معنى الصراع، والكفاح. قبل أن يفكر في الود، والتفاهم؛ لذلك نجده يميل إلى التحدي في ظروف، ومواقف لا يثمر فيها إلا هذا الأسلوب [5].

لكل ذلك: كان لابد من تقوية العلاقة بألعابنا الشعبية التي أصبحت تعاديها

---

(1) سيكولوجية اللعب، سوزانا ميلر، ترجمة: حسن عيسى، دار المعرفة، ديسمبر (كانون الأول) 1987ص 29.

(2) نفسه ص 74.

(3) نفسه أيضاً، ص 225.

(4) المرأة في دول الخليج العربي: أحمد جمال ظاهر، دار السلاسل، الكويت بدون) ص 41.

(5) العقل الناجح: أولفر ستريت، القاهرة، ص1، 1957، ص 113.

الظـروف، والتقنيـة الحديثـة بشـكل عنيـف، بحيـث بـات الكثيـر منهـا فـي طريقـه للانقراض، وهو ما يحرم طفلنا من ممارسة نشاطه ببراءة كاملة.

من هنا عملت جاهداً على تجميع هذه الألعاب على اختلاف أنواعها البسيطة وشبه البسيطة لما لها من أهمية كبيرة في الحفاظ على المهارات وتنميتها، وتهذيب النفس والروح وتكريس القيم والمبادئ.

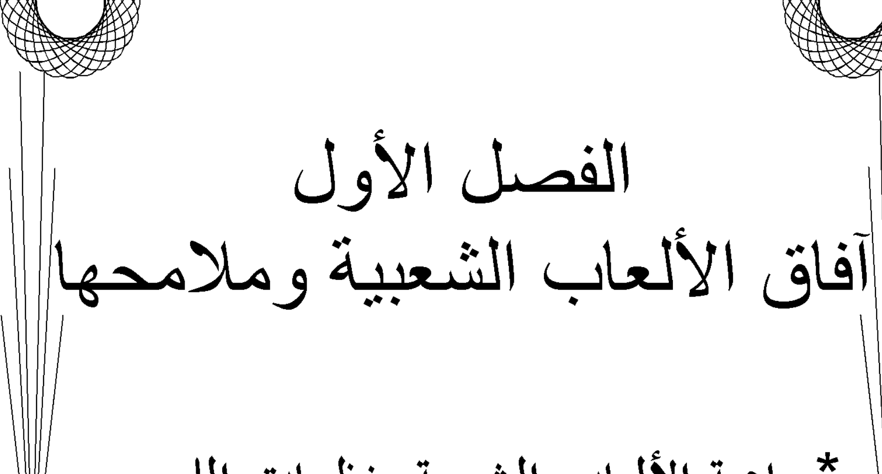
إن الألعاب الشعبية جزء مهم من التراث الشعبي الفلسطيني، من الضرورة بمكان الاهتمام بها وإعادة ما ضاع وانقرض إلى الحياة من جديد كملمح بارز من ملامح الشخصية الوطنية الفلسطينية.

* * * * *



القسم الأول

مدخل فولكلوري لدراسة الألعاب الشعبية



الفصل الأول
آفاق الألعاب الشعبية وملامحها

*** ماهية الألعاب الشعبية ونظريات اللعب .**

*** مميزات الألعاب والرياضات الشعبية .**

*** الفوازير والأحاجي والألغاز .**

*** هوامش الفصل الأول .**

الفصل الأول

آفاق الألعاب الشعبية وملامحها

ماهية الألعاب الشعبية:

الألعاب الشعبية: نشاط رياضي يشكل جزءاً من الإرث الاجتماعي المرتبط بجذور الشخصية الإنسانية والمقومات الحضارية للمجتمع، تناقلته الأجيال جيلاً بعد جيل، ومارسته برغبة وصدق من أجل الترفيه والتنشيط، وقضاء وقت الفراغ بطريقة مفيدة[(1)]، وهي سلوك ينطوي على تناقض ظاهري، فهي استكشاف لما هو مألوف ومران على ما أصبح تحت سيطرتنا بالفعل، عدوان ودي، وسلوك اجتماعي غير محدد بنشاط نوعي مشترك أو ببناء اجتماعي، وادعاء لا يقصد به الخداع[(2)].

ومن المؤكد بأن الألعاب الشعبية تشكل جزءاً أساسياً من تراثنا الثقافي والاجتماعي، وتعكس في نواحيها جانباً هاماً من تاريخ نضال شعبنا وكفاحه، وتعتبر مباشرة من خلال بساطتها وتلقائيتها وتنوعها عن خبرة الإنسان القروي، في صياغة الحياة الترفيهية الصافية على أرضه، بما تحويه هذه الخبرة من إرث ثقافي وحضاري، وإرث حركي شائع[(3)]، فقد مارستها الأجيال تلو الأجيال، معلنة من خلالها ذلك الترابط الاجتماعي والثقافي والحركي الخلاق، المعبر عن القدرة على إضفاء النشاط والحيوية في كل ما يحيط بالجماهير، ويعطي طابعاً مميزاً للحياة داخل المجتمع وخارجه.

والألعاب الشعبية ليست محدودة، أو قاصرة على الجانب الحركي فقط، ولكنها

(1) الألعاب والرياضات الشعبية: أبو بكر محمد كريميد، طرابلس ، ط1 ، 1983م ، ص 11.

(2) سيكولوجية اللعب: سوزانا ميلر، ترجمة: حسن عيسى، دار المعرفة، ديسمبر (كانون أول) 1987 ص306، 307 .

(3) الألعاب الرياضات الشعبية: أبو بكر محمد كريميد، طرابلس ، ط1 ، 1983م ، مصدر سابق ، ص 11.

تستهدف الوصول إلى توضيح ما في هذه الألعاب والرياضات الشعبية من طاقات مادية ومعنوية عن طريق تسخيرها لخدمة الحياة المعاصرة، إسهاماً في إحداث وعي شامل بإبعاد التراث في كل أشكاله، كي يتفاعل إيجابياً مع تحركات المجتمع. فالألعاب والرياضات الشعبية فكرة وحركة وثقافة وعلاقة اجتماعية تاريخية لها جذور ترتبط بالتراث القومي والإنساني أيضاً[1].

إن القرويين في القرية يمارسون الرياضة بدون استثناء، وبنشاط وعفوية بارزة، على قاعدة أن المشاهدة - دون الممارسة - تؤدي في الكثير من الأحيان إلى الانحلال البدني والجسمي، لا يجوز أن تقوم المشاهدة مقام الممارسة العملية[2]، كونه - أي اللعب - أحد الطرق التربوية التي تساعد في علاج الدوافع الوجدانية والعقلية، وتمنعها من الاستمرار في اتجاهاتها الخاطئة في نفس الطفل[3] يقول " أريكسون ": "إن الطفل يستخدم اللعب للتخلص من متاعبه ومضايقاته، وعجزه، وخاصة في المرحلة السابقة للتعبير اللفظي الواضح عنده" [4].

ويؤكد " سلافسون " في دراسته عن اللعب الجماعي كوسيلة علاجية، بأنه عن طريق اللعب يستطيع الطفل أن ينفس عن نفسه، ويوضح عن مضايقاته الناشئة، عن عيوبه الجسمية، أو دوافعه الخاصة، كما يستخدم اللعب ليحصل على الهدوء والراحة ليحقق رغباته، وأهمية اللعب الكبرى تنحصر في أنه إذا اتخذ الطفل اللعب ليكون وسيلة لتحقيق سلوكه العدواني.

عندئذ يجدد بنا التأمل لمعرفة أسباب هذا السلوك.

---

(1) نفسه ص 18.

(2) أسس التربية البدنية: تشارلز.1. بيوكر.ترجمة: كمال صالح، حسن معوض القاهرة. الأنجلو المصرية 1964.ص41.

(3) الألعاب والرياضات الشعبية ، مصدر سابق ، ص 33.

(4) سيكولوجية اللعب والتربية الرياضية: ليلى يوسف، القاهرة، الأنجلو المصرية ص2، (بدون)، ص 25.

ففائدة اللعب في كونه يفسح المجال للطفل لأن يجد مخرجاً مقبولاً لدوافعه الأولية - تعتبر في الواقع فائدة وميزة كبرى[1]، ويلعب النشاط البدني للإنسان، وأهم مظاهره اللعب دوراً أساسيا وهاماً في حياته من الميلاد حتى الممات.

ويرجع ذلك للدوافع الأقوى لدى الإنسان في الحياة والنمو والتطور. وبحيث يسهم في جعل الإنسان قوة هائلة تدفع بعملية التقدم الاجتماعي إلى الأمام.

واللعب وما يصاحبه من حركة ونشاط يجعل الإنسان مسروراً، وفي صحة نفسية جيدة طيبة، كما أن الفرح والسرور اللذين يصاحبان اللعب يدفعان بالإنسان للعب والمثابرة عليه، وهذا ما جعل الخبراء والمسؤولون عن المؤسسات الإنتاجية والتعليمية والاجتماعية والصحية يؤكدون أهمية النشاط البدني وأثره على العملية الإنتاجية[2].

وللعب أهمية بالغة؛ حيث يشبع حاجة أساسية لدى الإنسان في الحركة، كما أنه الطريق لاكتساب الطفل الخبرة في النشاط الذي يمارسه وما يواجهه من خلال لعب، من مشاكل يحاول بمجهوداته الذاتية التغلب عليها. مما يساعده مستقبلاً على مواجهة ما قد يطرأ من مشكلات في حياته [3].

- واللعب وسيلة هامة لاستنفاد القوة والطاقة الزائدة لدى الشباب وخاصة في مرحلة المراهقة، التى تعتبر من أخطر مراحل النمو البدني والنفسي والاجتماعي في حياة الفرد.

- كما يجد من الرجال والنساء والشيوخ ملاذاً طيباً لقضاء أوقات فراغهم في شيء مثمر مفيد - عن طريق مزاولة ألوان مختلفة من الألعاب والأنشطة

---

(1) نفسه ص 26 .

(2) الألعاب والرياضات الشعبية: أبو بكر محمد كريميد، مصدر سابق ص 27 .

(3) الألعاب الريفية الشعبية: محمد عادل خطاب، القاهرة، الأنجلو المصرية، 1963م ص 15.

الرياضية التي تجعلهم يتخلصون من ضغوط العمل والتعب النفسي والعقلي الذي قد يلحق بهم أثناء تأديتهم لأعمالهم، أو بقائهم في البيوت فترة طويلة من الزمن.

- واللعب تمرين طبيعي لقوى الفرد المختلفة ووسيلة هامة لتنميتها، مما يجعلها تقوي وترتقي نتيجة هذا الاستعمال [1].

وباستثناء بعض الفوارق القليلة، فإن الفضاء المبني، يظل محصوراً في المحيط المادي الذي له أساساً وظيفتان مختلفتان. حسب المقاربات: ففي المقاربة الأولى يتلخص دوره في الحد من إسقاط الرغائب بصورة حرة، وفي تحطيمه أو هيكلته. أما المنظور الثاني فإنه يوفر إطاراً يتحقق فيه في مراحل متتابعة، ووقف بعض أنماط التملك. النمو الجسماني للطفل، أو تتربى فيه بعض الملكات النفسية.

وليس لنا أن نشكك في صحة هذه التحاليل المختلفة المتعلقة بقوانين نمو الطفل في الفضاء. لكننا نريد أن نؤكد أن كل موضوع معماري هو عمل ثقافي بقدر ما هو إطار فضائي - زماني.

وأن المحيط المادي الذي ينظر إليه على أنه كون تنشئة تشع بطبيعة الحال لكل البيئات المسماة (طبيعية). مقابل البيئة المخبر اصطناعية [2].

وإذا كانت الأسرة الحديثة تضطلع بالوظيفة الأولى في التربية.

أي تنشئة المشاعر، فهي تضطلع أيضاً بالوظائف الأخرى إجمالاً، وهي تلقن وتنشئ وتعلم، بيد أنها سرعان ما ترى نفسها غير كافية لتلك المهام التي تؤلف التعلم، والتي تأخذها على عاتقها مؤسسات خاصة تطابق كل منها نوعاً مختلفاً من التعلم[3].

---

(1) الألعاب والرياضية الشعبية، مصدر سبق ذكره، ص 28.

(2) أنماط تنشئة الطفل اجتماعياً: تعريب صالح البكاري، الدار العربية للكتاب ، 1984م، ص 160، 161.

(3) فلسفة التربية: أولفيه روبول، ترجمة: د/جهاد نعمان، منشورات عويدات (بيروت - باريس) ط1982،2م ص24.

كان "لجان جاك روسو" رأياً في التربية يعتمد في أساسه على اللعب، على قاعدة أن التربية يجب أن تكون طبيعية - متأثراً بالأشغال الحرفية والفلاحة - لهذا وضعها " جوتس موتس " مؤسس حركات الجمباز، من أهم أهدافه وآرائه، بالعمل على زيادة قوة التحمل والقوة في التمرينات، وكان يفضل إعطاءها في الهواء الطلق حتى يتعود النشء على احتمال الجو؛ لذلك كان يضع تمريناته وحركاته بطريقة مشوقة حتى تجذب الأطفال[1].

كما أن الحركات المتنوعة التي تصاحب اللعب تجعل من النمو متزناً وطبيعياً لا تكلف فيه، فتنمو إرادة الفرد، وأهم ما يكسب الفرد بهذا الخصوص " قوة الضبط "، وهي الحزم، والتصميم، والمثابرة، وضبط النفس[2]، وبناء على ما سبق نستطيع التأكيد على أن اللعب سلوك ينطوي على تناقض ظاهري، فهو استكشاف لما هو مألوف، ومران على ما أصبح تحت سيطرتنا بالفعل، وعدوان ودي، وسلوك اجتماعي غير محدد بنشاط نوعي مشترك، أو ببناء اجتماعي، وادعاء لا يقصد به الخداع[3].

ويرى علماء النفس أن تحديد طفل هذه السن، يمكن أن يصنف بطريقة مغايرة حسب ما يتعاطاه من أنشطة. ونلاحظ في هذه الحالة - اللعب - شكلاً على غاية الوضوح من أشكال التنشئة الاجتماعية، وهي تنشئة يقع التعبير عنها بالتعاون، وكذلك بالاستبعاد وبالتنافس، ويصاحبها بصورة ملازمة التفرد[4].

وللأطفال في كل مجتمع مفردات لغوية متميزة، وعادات، وقيم، ومعايير، وطرق خاصة في اللعب، وأساليب خاصة في التعبير عن أنفسهم وفي إشباع

(1) جمباز الألعاب والمواقع: موسى فهيم خشيم، دار المعارف بمصر 1968م ص 11.
(2) الألعاب الريفية الشعبية ، مصدر سابق ، ص 17 .
(3) سيكولوجية اللعب ، مصدر سبق ذكره ص 306، 307 .
(4) أنماط تنشئة الطفل اجتماعياً، مصدر سابق ص 164 .

حاجاتهم، ولهم تصرفات ومواقف، واتجاهات، وانفعالات، وقدرات، إضافة إلى ما لهم من نتاجات فنية ومادية، وأزياء، وما إلى ذلك.

أي لهم خصائص ثقافية ينفردون بها، ولهم أسلوب حياة خاصة بهم. وهذا يعني أن لهم ثقافة هي ثقافة الأطفال. كما أن للمراهقين ثقافة خاصة في أساليبهم الخاصة في السلوك، والملبس والمفردات اللغوية والفن والآمال و(اللعب) وما إلى ذلك[1].

نظريات اللعب:

وتعتبر الألعاب والرياضات الشعبية، من أهم مقومات التراث الاجتماعي والرياضي؛ لأنها تعكس صورة صادقة للحياة الاجتماعية في أي مجتمع من المجتمعات.

أفرد لها العلماء والباحثون وأصحاب الاهتمام من العلماء تعاريف **مختلفة أبرزها:** " إنها نشاط رياضي يشكل جزءاً من الإرث الاجتماعي المرتبط بجذور الشخصية الإنسانية، والمقومات الحضارية للمجتمع، تناقلته الأجيال جيلاً بعد جيل، ومارسته برغبة وصدق من أجل الترفيه والتنشيط، وقضاء وقت الفراغ بطريقة مفيدة "[2]. وهي كما عرفها البعض الآخر: "من أقدم مظاهر النشاط البشري، وهي أول صورة للنشاط الإنساني في طفولته، فهي صدى لانفعال الكائن البشري، ومعرض اللذة والفرح، وهي مرآة الطفولة وانعكاس لصورة الحياة " [3].

ومن تحليل التعريفين المذكورين يتضح بأنه لم يخل منها تاريخ أمة من الأمم؛ لأنها مظهر من مظاهر الحياة في البيئة، بطابعها، وتقاليدها، ونظامها، وهذا يؤكد

---

(1) ثقافة الأطفال: د/ هادي نعمان الهيتي، عالم المعرفة ، الكويت ، مارس (آذار)، 1988م ص30.

(2) الألعاب والرياضات الشعبية: علي يحيى المنصوري، مصدر سابق، طرابلس 1988 ص 28 .

(3) الألعاب الريفية الشعبية: محمد عادل خطاب، مصدر سابق ، ص 27 .

أن الألعاب والرياضات الأكثر انتشاراً مثل كرة القدم والسلة... إلخ، بل الألعاب والرياضات الأكثر عمقاً وأصالة، والتي تنبع من واقع المجتمع ذاته. والخالق سبحانه وتعالى منح الإنسان عقلاً وخيالاً، استطاع به أن يصوغ ألعابه ورياضاته اللطيفة من مكونات بيئته، ومارسها في مختلف مناسباته منذ آلاف السنين، حيث يجد فيها كل إنسان ما يناسبه، وما يتمشى مع قدراته وإمكاناته، لصقل جسمه وعقله ونفسه، وذلك يرجع لتنوع هذه الألعاب، والرياضات الشعبية وبساطة وسهولة ممارستها، وابتعادها عن القوانين المعقدة، وقلة تكاليفها[1]. وهي بذلك تحمل بين طياتها معاني الخلق السوي والمثل العليا. والمعاني السامية لعاداتنا وتقاليدنا؛ لذلك نجدها تتميز بروح اللعب المنزه عن التنافس والصراع غير السوي، والمتضمن للفرحة والبهجة والسرور، وروح الجماعة، بما فيها من أثر للعلاقات الاجتماعية، وتكوين علاقات طيبة بين الممارسين ومنزه عن جميع المطامع والأعراف، فهي تخلق اليقظة والانشراح واستمرار النشاط. ومما لا شك فيه أن الرياضات والألعاب الشعبية لها أثر كبير على مكونات الفرد الجسمية، والعقلية، والوجدانية، والخلقية، والاجتماعية، وغيرها. بقصد النهوض بالإنسان إلى المستوى الذي يمكنه من أن يعيش سعيداً في وسط جماعة تتصف بالعمل والإنتاج والتعاون، حيث إن الألعاب الشعبية تتميز بكثير من الخصائص، وتحقق فوائد هامة للفرد والمجتمع يمكن تلخيصها فيما يلي[2]:

* **الفوائد التاريخية:**

وهذا يرتبط بكون هذه الألعاب جزءاً من التراث الأصيل، انسابت إلينا عبر الزمان، تحمل في طياتها بعض العادات والتقاليد والأخلاق والأعراف، وتعبر في

---

(1) الألعاب والرياضات الشعبية: أبو بكر محمد كريميد، مصدر سبق ذكره ، ص 40 .
(2) نفسه، ص 41 – 43.

بعض نواحيها عن جانب هام من تاريخنا وكفاح شعبنا ونضاله، ومن ذلك فإنها تؤدي في مضمونها وظيفة تاريخية لنقل التراث الرياضي والثقافي والاجتماعي للأجيال المتعاقبة.

* **الفوائد العقلية:**

تسهم الرياضات والألعاب الشعبية في نمو العقل، وتنشيط الذهن، وتعتبر مصدراً من مصادر المعرفة التي توسع مدارك الأطفال، وثقة الفرد بنفسه، فيصفو التفكير وتتحدد القرائح، وينمو الإبداع حيث تتفتح الآفاق المختلفة، حيث بذلك كله يشب الفرد قوياً في عقله وبدنه.

* **الفوائد الاجتماعية:**

تعتبر الألعاب الشعبية إذا ما أحسن التخطيط لها ممارسة، وتنظيما، وقيادة، من أهم الوسائل التي تساعد على تحقيق النمو الاجتماعي وبث روح الجماعة بين الأفراد، وذلك لما تتيحه مجالاتها الواسعة من فرص اللقاء، والتفاعل، وما تضفيه أنظمتها المبسطة من أسس ومبادئ اجتماعية كالعمل للصالح العام، واحترام الآخرين، وضرورة التحكم في الانفعالات، وتجاوز الأنانية، وحب الذات؛ لينمو الإنسان سوياً.

* **الفوائد البدنية:**

مما لا شك فيه أن الألعاب الشعبية وممارستها، تساعد على سلامة الجسم، ونمو أعضائه، وتنشيط أجهزته الداخلية، مما ينتج عنه مقدرة على الاحتفاظ بمجهود تكيفي، ومقاومة التعب؛ حيث إن الفرد يصبح أقوى وأنشط وأقدر على الأداء الأفضل، كون الصحة مرتبطة بالنشاط العضلي. كما أن ممارسة هذه الألعاب والرياضات الشعبية، تسهم في إكساب الفرد قوة ومناعة، وتقيه شر المرض والترهل، وتساعده على العطاء والإبداع.

*** الفوائد الترفيهية:**

تعود أهمية الترفيه إلى أنه يزيد من قيمة الحياة، ويسهم في جعلها متزنة وهادئة؛ لذلك دأب الإنسان على سد وقت فراغه بطريقه ترويحية مفيدة يمارس من خلالها نشاطاً ترويحياً مفيداً مثل: الموسيقى والرقص والرياضة والرسم، والفنون الأخرى. وتحتل الألعاب الشعبية جزءاً هاماً في الوسائل الترويحية التي تعمل على تحسين جسم الفرد من النواحي العضوية والعقلية والانفعالية والروحية، ومن ثم فهي سند للصحة العقلية والنفسية لما لها من مميزات هامة وخصائص هادفة.

*** فوائد استثمار الوقت:**

لقد تأكد أن الألعاب والرياضات الشعبية بما تتميز به من سهولة ويسر، قد تكون أخصب المصادر وأجدى الوسائل التي تسهم بقدر كبير في تشكيل وتنظيم أوقات الفراغ لدى قطاعات كبيرة من الأفراد، وخاصة في القرى والأرياف والمناطق السكنية الشعبية، واستغلال جزء منه في نشاط تلقائي متعدد الفوائد والأغراض.

مميزات الألعاب والرياضات الشعبية:

الألعاب والرياضات الشعبية لها العديد من المميزات، جعلتها تأخذ مكانة بارزة في نفس الممارسين والمشاهدين، ومن أهمها: تنوعها، وقلة تكاليفها، وبساطة أدواتها، ومعداتها، وممارستها، ومناسبتها للجميع، وخلوها من القوانين المعقدة. وتدرجها في الأداء من البسيط السهل الذي يناسب فئة معينة من الأفراد إلى الأكثر تقدماً. ويناسب فئة أخرى من الأفراد ذوي المهارة العالية، وتتيح اشتراك أكبر عدد ممكن من الجماهير فيها [1]، وإمكانية ممارستها في أي مكان

(1) نفسه أيضاً، ص 46.

مناسب بحيث يكون خالياً من العوائق، وارتباطها بعاداتنا وتقاليدنا ومعبرة عن جميع مظاهر حياتنا، وخلوها من روح التعصب والصراع والعنف. وهي مميزات تعطيها ملامح بارزة من أهمها [(1)]:

1 – متنوعة:

تتميز الألعاب والرياضات الشعبية بتنوعها، واختلاف أشكالها. فمنها: الألعاب الصغيرة، والألعاب الكبيرة، ومنها: الألعاب الفردية، والألعاب الجماعية، ومنها: الألعاب الفكرية، والألعاب الحركية؛ فلذلك يستطيع كل فرد أن يجد فيها ما يناسبه، وما يتمشى مع قدراته وإمكانياته، مما يجعلها تحظى باهتمام كبير من قطاعات المجتمع المختلفة.

2 – خالية من العنف والصراع:

الألعاب الشعبية جزء من تراثنا الأصيل المعبر عن الأخلاق والمثل والتقاليد الحميدة، فممارسها لا يضع في حسبانه هدف الفوز والانتصار كهدف وحيد، ولكن هدفه الأساسي هو ممارستها، واكتساب فوائدها في تحقيق الصحة والترفيه مما جعلها خالية من التنافس الشديد، والصراع الحاد، وما يستتبع ذلك من ممارسات وانحرافات خاطئة.

3 – صحية:

لقد ثبت بالتجربة أن الذين يمارسون الألعاب الشعبية يتمتعون بقدرة جسمية ونفسية أكثر من غيرهم، مكنتهم من أن يحيوا حياة سعيدة طيبة طوال حياتهم. وخاصة الذين يمارسون الألعاب الشعبية في أوقات فراغهم. بعكس الأفراد ممن يمارسون أعمالاً إدارية مكتبية، قد تكسبهم بعض التشوهات في قوامهم.

---

(1) المدخل إلى الثقافة الرياضية: علي يحيى المنصوري ، الإسكندرية ، دار المعارف 1973 ص 22.

4 – التدرج في الأداء:

معظم الألعاب الشعبية متدرجة الأداء، حيث بعضها لا يتطلب مهارات أو قدرات خاصة لممارستها، وأغلبها متدرجة في الصعوبة من السهل البسيط. بإمكان أي فرد أن يمارسه إلى الصعب، الذي يتطلب من الفرد أن يكون على درجة من القدرة واللياقة والمران.

5 – القوانين البسيطة:

تتميز الألعاب والرياضات الشعبية بالبساطة؛ إذ إنها مناسبة لقدرات الأفراد وإمكاناتهم، الأمر الذي جعلها محبوبة ومقبولة من قبل غالبية أفراد المجتمع وخاصة في المناطق الريفية والشعبية؛ لأن قوانينها ونظمها تتميز بالبساطة والسهولة وعدم التقيد.

6 – الانتشار:

فالألعاب الشعبية تمارس في كل مكان، فمنذ آلاف السنين مارسها أجدادنا بالقرب من أماكن سكناهم، وبين نجوعهم ومزارعهم؛ حيث إنها ابتكرت من قبل الشعب كي تمارس تبعاً لظروفهم الاجتماعية والدينية والبيئية، فألعابنا الشعبية تتكيف تبعاً لمكان الممارسة وزمانه.

7 – الجماهيرية:

تتميز الألعاب والرياضات الشعبية ببعدها الشعبي والجماهيري؛ حيث إمكانية اشتراك أكبر عدد ممكن من الأفراد بها، فلعبة " شد الحبل " مثلاً يمكن ممارستها من قبل أعداد كبيرة من الأفراد تبعاً لاتساع مكان الممارسة (اللعب) وطبقاً للظروف الصحية والنفسية والقطاع العمري للاعبين.

8 – البساطة:

تعتبر الألعاب الشعبية من أنسب الألعاب للجميع، حيث إنها سهلة الممارسة، قليلة التكاليف، بسيطة الأداء، تناسب الذكور والإناث، الصغار والكبار، مهما كانت درجات لياقتهم، وقوتهم، وسنهم، وجنسهم؛ ولهذا فهي مناسبة للجميع دون استثناء.

9 – الترفيه:

تحتل الألعاب الشعبية في الأرياف والمناطق الشعبية مكان الصدارة بين الوسائل الترفيهية الهادفة، فتعدد أشكالها يتناسب مع قدرات وإمكانات مختلف الأفراد. وهو أمر يساعد على إشباع حاجة الإنسان لأحداث النمو المتوازن؛ إذ تبين للإنسان أن الحياة السوية مستحيلة إذا لم تكن له هواية يحبها ويقبل عليها، تعينه على إزالة مخلفات الملل والتوتر العصبي والنفسي اللذين أصبحا أبرز سمات هذا العصر.

10 – قلة التكاليف:

تتميز الألعاب والرياضات الشعبية بقلة تكاليفها، وبساطة أدواتها ومعداتها، وإمكانية صناعتها وتوافرها في البيئة المحلية، الأمر الذي يُمَكِّن أعداداً كبيرة من الناس من ممارستها في مختلف مناطقهم الجغرافية طبقاً لإمكاناتهم المتاحة.

11 – وقائية:

تعتبر الألعاب الشعبية أساساً مهماً من الأسس التي تساعد على إعداد الفرد للمجتمع وتهيئته للحياة العملية داخله. يكون فيها ميل الفرد التلقائي نحو اللعب والرياضة، وهو الأساس في تخليص الفرد ما يشعر به من ملل في قضاء وقت فراغه.

12 – مرغوبة:

الألعاب الشعبية مرغوبة من الناس بشكل عام. كونها ليست نخبوية؛ ولأن بساطتها تساعد على أدائها والقيام بها؛ لذلك يقبل عليها الأفراد بحب وشغف، حتى في العمل، وداخل الأسرة الواحدة.

أنواعها وخصائصها ومجالاتها [1] :

يصنف بعض علماء الثقافة الرياضية الألعاب والرياضات الشعبية إلى تصنيفات طبقاً لما يلي:

أولاً: من حيث الأداء:

- ألعاب فكرية:

وهي تتميز بقلة الحركة الجسمية، وتتأسس على تشغيل الفكر، وقياس الذكاء، كألعاب الورق بأنواعها، وألعاب الطاولة والدومنيو، وألعاب الرمل (الدريس، والسيجة، والشطرنج، والبطاينة، والصينة).

- ألعاب حركية:

وهي التي تتسم بالحركة والنشاط البدني، وتمارس غالباً في الملاعب والساحات والأراضي الفضاء مثل: الكلب والعظمة، بيل يا بالون، السير على البراميل.

ثانياً: من حيث النوع:

- ألعاب الفتاة:

وهي التي تتناسب وطبيعة الفتاة والمرأة، وخصائصها الجسمية والنفسية والاجتماعية، كلعبة القال (الزطون) والحجلة، آن ديتروا، والطبة.

---

(1) انظر : التمرينات للبنات. عطيات محمد خطاب ، القاهرة، دار المعارف، ط 3، 1975 ص 31.

- ألعاب الفتى:

وهي التي تتفق وقدرات الفتيان والرجال، وتتناسب مع استعداداتهم الطبيعية وميولهم كرياضة المشي داخل الأكياس، البراميل، البعجة، ألعاب النوى، ألعاب الحاب، البنانير.

ثالثاً: من حيث عدد الممارسين:

– ألعاب زوجية:

وهي التي يقوم بممارستها زوجان من الأفراد كلعبة: الضم، البعجة، القعدة، جنه ونار، الحجلة، دقتي يادقة، السبع بع، قمش البيض.

– ألعاب جماعية:

وهي الألعاب والرياضات التي تجري مبارياتها بين فرد وجماعات، كلعبة: طاق طاق طاقية، حامي ولا بارد، دندش.

رابعاً: من حيث الشكل:

– ألعاب كبيرة:

وهي الألعاب والرياضات التي تمارس بين فرق وجماعات طبقاً لشروط وقواعد متفق عليها مسبقاً مثل لعبة: راضي، الحجلة، ياعمار العمارين، الرن، يا عمود اشتد البد.

– ألعاب صغيرة:

وهي التي تستخدم فيها الأدوات الصغيرة، وتحكمها قواعد غاية في البساطة، وتتميز بسهولة فهمها وتعلمها كلعبة: طاق طاق طاقية، بدي الحاجة السمينة، وحامي بارد، ورفرفت، آن دبتر، والغميضة.

من هذا التصنيف يتضح أن الألعاب الشعبية متعددة الأنواع، متنوعة الأشكال، متباينة الطرق، ومختلفة الأساليب، وشاملة للجميع، أي أنها يمكن أن تلعب دوراً بارزاً في برامج الرياضات الشعبية، بعد أن ظهرت أهمتها.

أكبر الألعاب الشعبية المعروفة في فلسطين:

أولاً: الفوازير والأحاجي والألغاز:

1 - الحكم المركزة.

2 - حزازير تتعلق بالعلاقات الإنسانية.

3 - حزازير تحاول استغفال السامع.

4 - حزازير عامة.

5 - الأحاجي.

6 - الألغاز.

7 - الأملوحة.

ثانياً: ألعاب التسلية الخفيفة:

* **ألعاب تدليل الأطفال:**

1 – الترقيص.

2 – تسلية الأولاد الكبار.

* **الألعاب المألوفة:**

1 - لفتك ما لفتك.

2 - بس.. بس.

3 - حادي بادي.

4 - حيا بيا.

5 - الحظ (حظك بختك)

6 - كلوا باميه.

7 - صحن السلطة.

8 - كيف حالك.

9 - حاكم جلاد.

10 - أنا وين.. فتح.

11 - بحياة عيسى وموسى.

12 - وين حطوا العرب.

13 - اللي ع رأسه علامة.

14 - الغلاية.

15 - سكاكين بكاكين.

16 - تفتيش.

17 - واحد.. اثنين.. ثلاثة.

18 - الباب.

19 - صيد البط.

20 - الولد الحيران.

21 - القبان (الميزان).

22 - عالي واطي (علو وطوط).

23 - الضو.

24 - فانوس رمضان.

25 - أسطب.

26 - رفسة الظهر.

27 - الدفانة.

28 - الجندر.

29 - الخيط.

30 - دارت البوغاليه.

31 - القعدة.

ثالثاً: ألعاب التنشيط الحركي:

1 - الزحليقة.

2 - الدحديلة (الشقلبة).

3 - الشعلقة.

4 - أنا بأرضك يا غولة.

5 - الصنم (قف).

6 - دندش.

7 - الحج.

8 - دق الذيب دق ذويب.

9 - حجة حومة دق البصل في الثومة.

10 - حامي ولا بارد.

11 - سكاكين بكاكين.

12 - طاق طاق طاقية.

13 - شفت القمر شفته.

14 - دوخيني يا لمونه.

15 - رفرفت.

16 - انطري وزيدي.

17 - الجلدة.

رابعاً: الألعاب الشعبية الحركية.

أ – ألعاب الحاب والدولاب:

أولاً: ألعاب الحاب.

* الحوابة.
* حدر بدر.
* دقة واجرى.

ثانياً: ألعاب الكرة:

* الجور
* السبعة
* اللمونة
* البعرة الناشفة
* السمطة
* الزلاطة
* كورة التنك
* راضي
* الرن

* اللقفة * الطبة * الطبطبة (الطابة)
* عنبر.

ب – ألعاب التنشيط الحركي:

* البالون * دولاب الهواء * غطي الكازوز
* النط العريض * فرقعة البالون * الكراجة
* السيف * العوم (السباحة) * الجورة (النقرة)
* النحلة والدبور * ألعاب الساق * الجلول (البنانير)
* الدواحيل * التليفون * القفز على الظهر
* يا عود اشتد البد

ج – **الألعاب التمثيلية:**

* جمال بن جمال * يا عمار العمارين * القط والفار
* الفرس(الخيالة) * الكلب والعظمة * عسكر وحرامية
* مابور السكة * الطرمبيل * الفار وأولاده
* يا ليلي ليش بتبكي * طار الحمام هدى الحمام * بابور الحراث
* الجنة والنار * أنا النملة وأنا الدبور * طارت الحمامة
* العروسة (العروس)* بدي الحاجة السمينة * حطة نطة
* الغراب الخطاف* العريس والعروس

خامساً: ألعاب المنافسة والمسابقات الذهنية:

– ألعاب التصويب والتحديد:

– ألعاب المماحكة.

– ألعاب الصغير.

– ألعاب التشبت.

أ - المقلاع.

ب - الشديدة.

ج - الطقيعة.

– التصويب والنيشان.

– ألعاب العجم والنوى.

أ - الكموك.

ب - الفنة.

ج - الزرار.

ء - البلبول.

هـ - السكبة (المسكويية).

و - النقرة.

- تنزيل اليدين (الكباش)

- السباق على رجل واحدة.

– ألعاب قصب السكر:

أ - تكسير عود القصب باليد.

ب - قطع عود القصب.

ج - تقطيع عود القصب (عقدة عقدة باليد).

– ألعاب المداقسة:

* الدنكة * الصينية * لعبة البطانية
* التبان (البطاح) * الشحاطة * قمش البيض
* الكراسي * دب دبيب النمل * البيب
* دقتي يا دقة السبع بع * شد الحبل
* الحجلة * الغزة * علامك ياتين
* السير على البراميل * المرجيحة
* الكازي * وانبت يا ربعي * المشي داخل الأكياس
* الغميظة * القال * يا عظيم راح
* البعجة * الشاردة * بيل يا بلون
* نط الحبل

– الألعاب الذهنية:

ألعاب الورق الهوائية:

أ - الفرفارة.

ب - القبع.

ج - الطبق.

ء - البلون.

ألعاب التسلية الورقية:

أولاً: ألعاب الشدة:

أ - السكمبيل.

ب - الشايب المخزي.

ج - السيف.

ء - المجنونة.

هـ - الباصرة.

و - البناكل.

ثانياً: ألعاب الطاولة (النرد):

أ - المحبوسة.

ب - هب إليك.

ج - الشيش بيش.

ء - الواحد والثلاثين.

ثالثاً: ألعاب الرمل:

أ - الدريس.

ب - الصفط.

ج - السيجة.

ء - الدامة.

و - الدومينو.

ز - الشطرنج.

خصائص الألعاب الشعبية [1]:

تشتمل الرياضة الشعبية كافة أشكال النشاط الحركي والرياضي، ويمكن تقسيمها إلى الأشكال الرئيسة التالية:

أولاً: الرياضة البنائية:

وهي تلك الأنشطة الحركية التي يقوم بتطبيقها أفراد داخل مواقعهم الإنتاجية، لتعويضهم عما اعتراهم من خمول وكسل وتشوه نتيجة لأعمالهم المهنية الموضعية والعمل على تنمية لياقتهم البدنية، عن طريق التمرينات، وبعض الألعاب الهادفة.

ثانياً: الرياضة الترفيهية:

وهي أنوع الأنشطة التي يمارسها الأفراد قصد الترويح عن أنفسهم في أوقات فراغهم، وتتشمل على:

- الألعاب والرياضات الشعبية.
- الألعاب والرياضات المنشطة.
- الألعاب الصغيرة.
- الممارسة الحركية العادية اللا إرادية. مثل: المشي، الجري لمسافات معينة وبانتظام. وممارسة بعض التمارين الصباحية المعتادة.

ثالثاً: الرياضة المقننة:

وهي النشاطات البدنية المقننة، التي تتناسب وقدرات بعض الأفراد الذين يتميزون بالقدرة الحركية الفعالية، ويمكن أن تشتمل على برامج معظم التخصصات الرياضية القائمة، ككرة القدم، وكرة السلة، والطائرة، والدراجات،

(1) الألعاب والرياضات الشعبية: أبو بكر محمد كريميد ، مصدر سابق ص 62 .

وألعاب القوى، وغيرها من الألعاب والرياضات الأخرى الخالية من الشوائب. كما تشتمل الرياضة المقننة كذلك على برامج الرياضة المعدلة التي تتناسب مع الأفراد الذين يتصفون بالتخلف البدني أو العقلي أو ذوي العاهات.

مجالات الرياضة الشعبية:

أما فيما يتعلق بمجالات الرياضة الشعبية، فتوجد عدة مجالات رئيسة متداخلة ومتفاعلة ومتكاملة، تشتمل القاعدة العريضة التي يتأسس عليها بناء المجتمع، وتضم الغالبية الساحقة من الإمكانات البشرية، التي يمكن أن تتحقق من خلالها أهداف الرياضة الشعبية، حيث يمكن تقسيم المجتمع نظرياً إلى قطاعات متشابهة من حيث: السن، الجنس، والمهنة، والثقافة؛ ليتم إيصال برامج الرياضة الشعبية إليها في مواقعها طبقاً لاحتياجاتها وقدراتها وإمكاناتها كما يلي [1] :

- الرياضة الطلابية والمدرسية وتشمل: الأطفال في دور الحضانة، والتلاميذ في المدارس الابتدائية والإعدادية والثانوية، والطلاب في المعاهد والجامعات.
- الرياضة الإنتاجية وتشمل: العمال والعاملات والمواد الإنتاجية.
- الرياضة الفلاحية وتشمل: الكوادر، والفلاحية.
- الرياضة العسكرية والأمنية وتشمل: الأفراد من قوات الأمن وحفظ النظام.
- رياضة الموظفين وتشمل: الوحدات الإدارية.
- رياضة المرأة وتشمل: المرأة ربة البيت بصورة خاصة.
- رياضة الطفل وتشمل الأطفال في مرحلة ما قبل التحاقهم بالمدرسة.

---

(1) الرياضة للجميع: على يحيى المنصوري . طرابلس - 1987، ص 24.

- رياضة المعاقين وتشمل الخواص، وخاصة الأطفال ذوي العاهات والتشوهات والمتخلفين عقلياً، وكذلك الجانحين.

- رياضة المسنين وتشمل: الشيوخ وكبار السن.

- رياضة الموهوبين وتشمل: ذوي المواهب والفعاليات البدنية والحركية العالية والذين يمكن صقل مواهبهم، فيكونون نواة الفرق والمنتخبات الوطنية في المستقبل.

ويمكن حين اكتشاف وتطوير الألعاب والرياضة الشعبية ونشرها. أن تشكل جزءاً أساسياً في كل برامج المجالات المذكورة المختلفة، وذلك لتميزها عن الألعاب التقليدية المنظمة بكثير من الخصائص التى تساعد على انتشارها وممارستها من قبل قطاع المجتمع المختلفة. حيث تمارس في ساعات محددة من أوقات الفراغ، كي يجني من يمارسها منها النفع والصحة والسعادة[1].

ملاحظات على الألعاب الشعبية:

من الملاحظ أن هناك ألعاب مختلفة في فلسطين وقراها، والتي تشترك في كثير من ملامحها، مع الكثير من مناطق الوطن العربي. كقاسم مشترك بين أطفال هذا الوطن، وأبرز هذه الملاحظات هي:

1 - القرعة: وهي مثل ضرب الأزلام. والهدف منها الاختيار.

2 - إذا كانت الألعاب ليلية ينادي أحد الأطفال بعد تناوله العشاء قائلاً: يا شلعب يا بلعب واللي تعشي يقوم يلعب. وهنا يبدأ الأطفال بالتجمع.

3 – أنواع الألعاب:

---

(1) أسس التربية البدنية: تشاركز بيوكر، ترجمة: حسن معوض، و كمال صالح، مصدر سابق ص 105-111.

أ - حركية: وهي الأكثر شيوعاً. وهذه تتطلب المجهود الحركي والنشاطي، وتظهر مدى قدرة أحدهم على القفز (النط) أو الجري، وكذلك السباحة، وكذلك رياضات حركية أخرى.

ب - ذهنية: وهي التي تتطلب حيلة ومرونة، وتفتح ذهني عقلي. مثل: ألعاب الورق (الباصرة، السكمبيل، الحرب)، طاولة الزهر، الدومينو. وهناك الألعاب الخطية التي يرسمها الأولاد ويخطونها على الأرض مثل " الصفط، " والدامة والدريس والسيجة ".

ج - لفظية ذهنية: وتمثل هذه اختيار للمقدره اللفظية عن طريق اختيار ذكاء الأطفال بعضهم لبعض بنطق الألفاظ الصعبة. والخطأ في نطق بعضها يورط اللاعب، ولقد تطورت هذه الألعاب إلى المطارحات الشعرية في الآونة الأخيرة.

ء - المدرسية: وهي تقليد لألعاب الكرة الطائرة، والقدم، والسلة، والسباحة، والمشي داخل الأكياس، الأسهم، النطة، وشد الحبل.

هـ - ترويحية (صناعية): مثل القبع، الطبق، البالون، ومجمل الصناعات الورقية.

و - موسمية: وتبدأ مع فصل الربيع حيث صيد العصافير والأعياد في شتى المناسبات مثل: شلع الكازوز، البلبول، الشفاطة، الطقاعة، البنانير (الجلول).

ز - هوايات مختلفة: ومن ذلك، صيد السنارة، ومن يصطاد أكثر يكون هو الفائز.

ح - ألعاب تعتمد على ما يخص الشخص من طيور وحيوانات مثل: صراع الديكة والكلاب، والجمال، والجعلان.

ط - كثير من الألعاب انتهت نظراً لظروف الهجرة، خاصة في مواقع

الاغتراب ومن ذلك الرن. سبسب القرع وأجاخيره، عالي واطي، جمال ابن جمال - دب دبيب النحل... إلخ.

ي - كثير من الألعاب تعتمد على الأنغام والألحان الخاصة بالأطفال الذين كثيراً ما يغنون وهم يلعبون، وهذه الأهازيج عامل مشجع للحيوية والمرونة والحركة والانتصار على الخصم؛ ولذلك كثيراً ما تنتهي هذه الألعاب بالعراك بين الأولاد.

ك - هناك ألفاظ معينة خاصة باللعب لا تلفظ إلا أثناء اللعب فقط منها:

حوابة: عصا صغيرة مبرية من الجانبين.

حاب: عصا طويلة يصل طولها حوالي متر تقريباً.

موق: حفرة أو حجر (أي مكان انطلاق اللعب).

ميت: مخطئ.

على أمك: أي أنت المخطئ (وحان دورك لتحمل المسؤولية).

ل - كثير من الألعاب متشابهة، وإن اختلفت في التفاصيل مثل ذلك: ألعاب العصا (الحوابة، حدر بدر، دقة واجري). وكذلك ألعاب الحجلة (العادية، الزحقة، القمر)، وكذلك ألعاب العجم، النوى (العربية، السكبة).

م - بعض الألعاب التي يلعبها الأطفال مثل: (الرن، راضي) للذكور فقط، وبعضها مثل: (الحجلة، والقال) للبنات فقط. وهناك الألعاب الخاصة بالجنسين مثل: جمال ابن جمال والغميضة (الشاردة).

ن - من الممكن اعتبار كل وسيلة من وسائل القرعة لعبة قائمة بذاتها.

ص - تأتي الفوازير والألغاز من ضمن الألعاب الشعبية، وهي لون آخر من

آداب العامة وألعابهم، وتكون منظمة في الغالب، وهي عبارة عن اختبارات ذهنية، ورياضات فكرية، تتراوح بين السهولة والبساطة، بحيث لا تحتاج إلى قليل من الخبرة والتفكير.

وسائل القرعة عند الأطفال:

الوسائل العملية:

1 – صيف وشتا:

وذلك بإحضار قطعة من الفخار، يتم البصق على إحدى واجهاتها (شتاء)، وبذلك تكون الواجهة الأخرى (غير المبصوق عليها). هي (الصيف)، ويلقي بقطعة الفخار إلى أعلى في الهواء، وعند سقوطها على الأرض يكون الوجه الرابح هو الأعلى.

2 – عشرة ملك:

وذلك بفن القرش أو القطعة النقدية وتغطيتها باليد، والوجه الأعلى هو الرابح. وهناك من يقوم بطريقة أخرى بإلقاء القطعة النقدية في الهواء بقوله: عشرة ولا ملك، ويجب على الخصم أن يختار، وعند سقوط القطعة على الأرض، يكون الوجه الأعلى هو الرابح.

3 – القدم:

يقف اثنان من الأولاد بينها أمتار قليلة، وكل منهما يمثل فريقاً من اللاعبين، ثم يبدءان بالسير نحو بعضهما البعض بهدوء. واضعان قدميهما بالتوالي والترتيب قدماً إثر قدم ومن يكون بداية اللعب من نصيبه، يجب أن يكون قدمه في نهاية المسابقة فوق قدم خصمه، وبذلك يكون له الاختيار.

4 – بالجوز ولا بالفرد:

يقبض أحد الأولاد قبضة من الرمل المخلوط بحصى صغيرة الحجم. أو قبضة من حبيبات الفول أو الحمص. ويقول.. لزميله – خصمه: " كموك أو كموكك " بمعى (كم يكون العدد). وأحياناً يقول: بالجوز ولا بالفرد. وللخصم أن يختار، وهنا يفتح القابض على الرمل يده فإذا كانت الحبيبات فيها حسب ما قاله الخصم يكون خاسراً.

5 – قديش هاذول:

تغطي عيني أحد الأطفال، على أن يقوم طفل آخر بإصدار الحكم، وهنا يفرد الخصم أصابعه قائلاً: " قديش هاذول؟! " ومن الجائز أن يفرد إصبعاً واحداً و اثنان أو خمسة أصابع، وحتى الأصابع العشرة. فإذا عرف الخصم العدد يكون هو الرابح، أي أنه هو أو فريقه يخول ببدء اللعب.

6 – القرعة (حصى أو أي شئ آخر):

وتكون بأن يختار كل لاعب شيئاً يختص به مثل الحصى، أو نوى البلح أو المشمش وهكذا، ثم يلقون به، أو يكتبون أسماءهم على قطع صغيرة من الورق يتم ثنيها والإلقاء بها على الأرض، والاسم الأول يكون هو صاحب اللعب في الحالة الثانية، أما إذا كان الإلقاء للحصى وما شابه فيكون بالتفاهم عن طريق معرفة أوعدم معرفة صاحب الحصاة مثلاً.

7 – الطلب (الطلبة):

ويظهر هذا النوع القرعة بشكل خاص في ألعاب الكرة أو الشاردة وكذلك في الألعاب الرياضية، ويبدأ الطلب بالقرعة بحيث يعتبر تكملة لها. ومن تكون القرعة له يطلب إلى فريقه ما يراه مناسباً من الأولاد ممن يروقون له. (الطلب: الاختيار) ويكون اللعب بالتتابع.

8 – أن ديتر وان ديتر:

وأصلها من الفرنسية بمعنى: واحد واثنان، ثلاثة une, deux, trios ومن يخطئ يلعب الطرف الآخر.

الوسائل اللفظية (القول):

يقوم أحد الأولاد بترديد جملة من الجمل التالية مشيراً بأصبعه عند كل حرف أو عدد، على ولد من الأولاد.

ومن تجيء عنده الوقفة أي نهاية الجملة، يربح أو يخسر وذلك حسب الاتفاق. ومن هذه الجمل:

1 - حزرة بزرة، قلي عمي عد العشرة. واحد، اثنين، ثلاثة، أربعة، خمسة، ستة، سبعة، ثمانية، تسعة، عشرة.

2 - عشرة، عشرتين، وقدهن مرتين، وخمسة وثلاثة، واثنين.

3 - حدره، بدره، تسعة، العشرة، قلي سيدي عد العشرة، واحد، اثنين، ثلاثة، أربعة، خمسة، ستة، سبعة، ثمانية، تسعة، عشرة.

4 - حزره، بزره، تسعة، العشرة، عمي حسن، زرع بصل، جيت أشمه، أكلته كله، وما خليتش ولا حاجة.

5 - طه، باهه، هوي، اللاذي، كان، حزقها، رخاها، (..)، شد البسه و (..)، واتزحلق في (خراها).

6 - العد المباشر إلى رقم عشرة. على أن يبدأ من أي طرف من صف الأولاد. أو من الوسط. وهكذا.

7 - حدارج، بدارج، قفتين وعارج، أخونا، وأبونا، لاعبونا بالتفاح، يا قلايد يا

ملاح. مدي إديك يا مليحة يا عروس، يا طقاعة (الفصوص).

8 - حدرجي، بدرجي، كل عين مسرجة، حدرجي، بدرجي، كل عين بصاصة.

9 - عشرة، عشرين، ثلاثين، أربعين، خمسين، ستين، سبعين، ثمانين، تسعين، ميه، وألف. المغلوب بدو كف.

10 - أنا أكلته في بلاد الشام، فيها الخوخ والرمان، فيها طاسة الرعيان، تشفي من أكل بربيع، نعموا السكر، والسكر غالي، بيجيب مصاري، نادوا عسكر، رخص السكر، نادوا ع البوليس بيفك المحابيس، واحد، اثنين، ثلاثة، أربعة، خمسة، ستة، سبعة، ثمانية، تسعة، عشرة. تأكل جبنة (أم. ق. ش. ر. ه) ومن يقف عليه حرف الهاء يكون هو المخطئ.

11 - يا حديد يا بديد يا ابن عمي يا سعيد.

12 - تيتي.. ت. ي. ت. ي. زي ما رحتي. زي ما ج. ي. ت. ي. ومن تقف عنده حرف الياء يكون هو المخطئ.

13 - أن ديتر، وأن ديتر، عيره في دار أميره. أن ديتر وا. ومن تقف عنده كلمة (وا). هو الذي يبدأ باللعب. ويكون ذلك حسب الاتفاق.

14 - دارت ودندرت وخريت ولقمت. على أمك يا (وهنا يصمت المتكلم للحظات، وهو يختلي النظر)، ثم يطلق صوته فجأة باسم أحد الأولاد. (بمعنى أن هذا هو يختلس).

- تأتي الفوازير والألغاز من ضمن الألعاب الشعبية، وهي لون آخر من أدب العامة وتأتي منظمة في الغالب، لتشكل اختيارات ذهنية عقلية ورياضية وفكرية تتراوح بين السهولة والبساطة، بحيث لا

تحتاج إلا إلى القليل من الخبرة والتفكير والممارسة، تتراوح بين الصعوبة والتعقيد؛ لدرجة أنها تتطلب في حلها شيئاً من الذكاء والنباهة والتجربة والعلم. وهي كثيرة يقوم الأطفال بالتسلي بها أثناء ألعابهم. وتعرف الأحجية أو الفزورة بلفظها العامي. الحزيرة أو الحزورة، وهي من الفعل "حزر" أي عرف "فيقال": احزر" أي اعرف. بمعنى هل تعرف؟! وحزيرة جمعها "حزازير"، وهي الفوازير، التي هي شائعة عند الفلسطينيين خاصة المتقدمين في العمر. الذين كثيراً ما كانوا يطرحونها على الصغار من الأبناء والأحفاد لاختبار ذكائهم وقدراتهم في التحليل والمعرفة، وبمعنى آخر، هي رياضة عقلية وذهنية يستطيع السائل عن طريقها فرز الأذكياء من الأغبياء [1].

والألغاز: إجمالاً مواقف عقلية وذهنية تدل على ذهن متفتح، وعقلية تعيد الأشياء إلى أصولها بحيث تبدو لها المعقدات بلا تعقيد[2]، بحيث يصبح اختيار المعلومات فيها ضرورة كلما كانت هناك حدود للمدى الذي نستطيع به أن ننقل معلومات استقبلناها؛ وذلك لأن لبني البشر قدرات محدودة في هذا المجال. فهم لا يستطيعون استيعاب كل المثيرات المحيطة بهم في البيئة في وقت واحد والاستجابة لها[3]. وبكل المعاني: هي رياضة فكرية مبطنة كثيراً ما تطلق في سويعات الاسترخاء والراحة أو السمر. كما أنها أنماط عدة، لها جوانبها المختلفة التي تشمل كامل شؤون الحياة اليومية (اجتماعية، دينية، خرافية).

إذن هو حالة من الصراع الحميم والتنفيس العملي لطاقات مكبوتة. فالطفل

---

(1) حمامة عسقلان: خليل إبراهيم حسونة، مصدر سابق ، ص 539.

(2) الحكاية الشعبية في المجتمع الفلسطيني: د/ عبدالرحمن الساريسي، المؤسسة العربية، بيروت 1983، ص 9.

(3) سيكولوجية اللعب ، مصدر سابق ، ص 135.

الذي يضطر على خوض غمار الحياة في سن كان يتبقى له فيها أن يركن إلى حياة هادئة مطمئنة في البيت، والمدرسة. ينصرف ذهنه إلى معنى الصراع والكفاح قبل أن يفكر في الود والتفاهم؛ لذلك نجده يميل إلى التحدي في ظروف ومواقف لا يثمر فيها إلا هذا الأسلوب[1]، والحقيقة أننا لم نعد نعتبر حصول ملكة السماء " أنانا " السومرنه على الكلام المشروع والكلام البدني من سيد الحكمة " أنكي " غير أسطورة جميلة[2]، وأصبحنا نعرف الكلمات بوصفها أصواتاً ومعاني وروابط نحوية وصرفية، وبوصفيها نتاجاً تاريخياً لجدل المجتمعات والطبيعة. إلا أن هذه المعرفة التي فتحت آفاق الخروج من الأسطورة[3] تعطينا قناعة بأهمية اللعب اللفظي، وأهمية الأحاجي والألغاز كأبرز ميادين هذا اللعب.

والهدف من الفوازير والألغاز (الأحاجي) اختبار المقدرة اللفظية والذهنية للفرد. عند الأطفال باختبارات ذكاء معقدة، اللفظ الخطأ في بعضها يورط الطفل. وهذه الطريقة معروفة منذ القدم. كثيراً ما كان الشعراء ينافسون بها بعضهم البعض في حضرة الخلفاء أو الحكام لتبيان مدى قدرتهم على ابتداع وتوليد الكلمات، وبراعتهم أو تمكنهم. وكانت الحذلقة اللفظية، وحوشي الكلام يدخل ضمن هذه الألفاظ، والأشعار، ومن هنا كانت عند شعبنا امتداداً لتجمعات الشعراء. وهي بعدة طرق.

1 – **المطارحة الشعرية**: وتعتمد على سرعة البديهة، والذكاء، والقدرة على الحفظ، يتباري بها اثنان أو مجموعتان وهم جميعاً الحكام في هذه المباراة.

يقول أحدهم بيتاً من الشعر، وهنا يجب على المتباري الآخر فور انتهاء الأول من نطقه، أن يأتي ببيت من الشعر، يبدأ بآخر حرف من بيت الخصم؛ ولهذه

---

(1) العقل الناضج: أولفر ستريت، يدوت 1957، ص 113.

(2) الأساطير السومرته، حمويل نوح كريمر، ترجمة يوسف عبد القادر، بغداد، 1971، ص23.

(3) مقالة في اللغة الشعرية: محمد الأسعد، ط1 ، 1980م ، ص 13 .

المطارحة قوانينها، فالبيت المحبوك، أي الذي يكون أول وآخر حرف فيه متشابهان يسقط من اللعبة، كذلك يجب ألا تزيد فترة التحفز عن دقيقة واحدة.

ويرتبط بهذه المطارحة، وعلى منوالها. مطارحات أخرى مثل المطارحة بمعرفة عواصم الدول، أو أسماء الفواكه، والخضار والحيوانات، وأحياناً أسماء المناطق والأمكنة.

2 – النطق بالأبيات الشعرية الصعبة بدون خطأ. مثال ذلك قولهم:

وقبـــر حـــرب بمكـــان قفـــر ::: ولـــيس قـــرب قبـــر حـــرب قبـــر

وقول الشاعر:

لو كنت كنت كتمت الحب كنت كما ::: كنـا نكـون ولكـن ذلـك لـم يكـن

وامرؤ القيس حين يقول:

وكـاف وكفكـاف وكـف فـي كفهـا ::: وكاف صنوف الماء من كفها انهمل

وقول الأعشى:

وقـد غـدوت إلـى الحـانوت يتبعنـي ::: شـاو مشـل شـلول ، شلشـل ، شـول

3 – اختبار الذكاء اللغوي: كالإعراب والأناشيد، وترويد الكلمات بسرعة، وهناك العديد من أبيات الشعر المركبة التي يطلب من المتبارين تشكيلها مثل:

ألـــم ألـــم ألـــم بـــه ::: إن آن آن آن لـــــى بدوائـــــه

4 – القدرة اللفظية: وتعتمد على سلاسة اللسان وحذلقته، ومنها:

* خيط حرير ع حيط خليل تنطق سبع مرات.

* بنت بنت بيتين بطوبتين تنطق سبع مرات.

* شجرة نتشت أجيت أنتشها ما انتنشتشى تنطق سبع مرات.

* نطيت من طاقة لطاقة لفيت الزق بلباقة تنطق خمس مرات.

* هاظه المشمش من مشمشنا وهاظاك المشمش مش من مشمشنا

تنطق خمس مرات.

* كف كفك عن كفي، تأكف كفي عن كفك. تنطق خمس مرات.

* طلعت الشمس واستغطلمطلست على عباد الله المستغطلمطلسين.

تنطق خمس مرات.

* خاتم قدسي. ع حافة قرنة كرسي. تنطق خمس مرات.

* أفنستتبكت كنف كموها كلمة عربية لاتقولوها خمس مرات.

* خشبات الحبس حبست خمس خشبات وخشبه سبع مرات.

* بقرتنا البرقه، جابت عجل أفرق، وبقرتنا الفرقة جابت عجل أبرق، سبع مرات.

* أجا الدب، خطف اللب، كتلت الدب، وأكلت اللب. سبع مرات.

* هر السمسم من الصندوق، أنا بأسفي، وإمي بتسفي، أنا باسفي من مسفي أمي، وأمي بتسفى من مسفاي. تنطق سبع مرات.

* رقبة بقرتنا برقة ورقبة بقرتكو برقه، لكن رقبة بقرتنا أبرق من برقة رقبة بقرتكو. تنطق سبع مرات.

* شاتنا الحردة، العتمة الجردة، جابت توم أقرع أجرد، أجا الذيب الأقرع الأجرد، وأكل السخل الأجرد الأمرد. ظل السخل الأقرع الأجرد.

وتنطق سبع مرات.

* قنبره على عود عورور كل ما طارت تقول ور. ثلاث مرات

.[1]

* قرش إن شرقت إمك شرق وإن غربت أمك غرب   ثلاث مرات [2].

5 – سرعة نطق الألفاظ: وتكوين جمل منها:

ومن ذلك التلاعب بالحروف الأولى من كلمات مصطنعة، وذلك بإضافة حروف معينة لكلمة ما بهدف استيعابها من المستمع، ثم تكون جملة منها يفهمها من يتم الاتفاق معهم. مثل إضافة حروف معينة مثل كلمة (تعال) على سبيل المثال: تضاف حروفها على كلمة (سكر)، يقول الطفل لزميله: (تسكر، عسكر، أسكر، لسكر) فالحروف الأول من الكلمات المصنعة هي على التوال (ت، ع، ا، ل) فإذا جمعت معاً تعني (تعال). وهكذا.

6 – التلاعب بالألفاظ والكلمات: ومن ذلك.

* راجل بيصلي، والنمل في خزقه، يجوز ذلك أم لا...؟

النمل في قريته (بيته) والرجل قائم يصلي، إذن ليس هناك علاقة.

* عصفورة واقفة، والبقرة ترعى في الزرع. هل يمكن ذلك؟

العصفورة على عودها. والبقرة ترعى وحدها في الزرع. إذن ليس هناك علاقة.

* خورة واقفة والبقرة ترعى عليها. أيجوز ذلك؟

طبعاً فالخورة (الأرض) والبقرة ترعى على أرضها.

* يا خلق الله. مين خلق الله؟

---

(1) ويطلب نطقها من الطفل الذي يتعثر في حرف الراء .

(2) مثل السابق.

الناس؛ لأنهم خلف الله جميعاً.

* خيار اسمه أخضر جسمه، الله لا يدلك على اسمه.

الخيار.

* أبيض من البيض، وأرفع من الخيط، لبن يا تيس، افهم يا حمار؟

اللبن الحليب.

* دوار مدور ع البيكار، عدس يا ثور افهم يا حمار.

العدس.

* أشي قد البطيخة. ما هو؟ !

السكين، بها يقطع البطيخ.

* ليش بتروح للسرير تنام.

لأن السرير لا يحضر لي.

* إذا حطينا البيضة في المي، ماذا يحدث لها؟

تبتل.

* ما هو الشيء الذي يشرب بعد العصر في رمضان؟

عصير البرتقال أو الليمون.

* هل يباع الليمون بعد العصر.

نعم، إذا كان الموعد عصراً، ولا إذا تم عصره.

* صحن بيض مقشر. والثاني بدون قشر. من أي صحن تأكل.!؟

من كليهما؛ لأنهما بدون قشور.

* راجل يفتح أثناء النوم. لماذا؟

علشان يذوق طعم النوم.

* ليش الغسيل ينشروه في الليل!؟

علشان ينشف من الخوف.

* الأعمى يرى، ولكنه لا يرى، متى ذلك؟

عندما يحلم.

* حمار حب حمارة، أعطاها نمرة الكارة، لماذا؟

لأنه يحبها.

* إن لاقاك أبو الحصبني في زقاق ضيق، بتوسع لـه وإلا يوسع لك؟

أستعين بمثلك لكي يوسع لـه.

* صبعك في النار، والأصبع النصراني في استك، ماذا تختار؟

لا هذه ولا تلك.

* أبوك اللي في الدار، في مهزله، ولا في بطن الحمار؟

لا هذه ولا تلك.

* عمة إلك، أخت لأبوك، خال ابنها شو بيقربلك؟

أبوك.

* رجل يتوضأ والفار في الدبس، يجوز لـه الوضوء أم لا؟

طبعاً يجوز ذلك؛ لأنه لا علاقة بين الحالتين.

* فار خش زيت ونجسه، أجا راجل فهمان وأكله كله. كيف؟

الإجابة هنا تعتمد على قانون الطبيعة (الكثافة)، فالزيت أخف من الماء، والحل يكون كالآتي: يصب الماء فوق الزيت بعد إخراج الفار، فيطفو الزيت على الماء. ويثقب برميل الزيت من أسفل فينزل الماء، وهكذا يكون تم غسله ويصبح طاهراً، وجاهزاً للأكل.

7 – المعرفة الدينية والرياضية:

* يا قرا يا فهيم أي صورة بلا ميم!؟

إنا أعطيناك الكوثر.

* يا قرا ياحصاد أي سورة بلاصاد.

سورة قل أعوذ برب الفلق (الفلق).

* صلي السنة والفرض، لا في السماء ولا في الأرض؟ !

صاحب الحوت، يونس عليه السلام.

* ثلاثة من المخلوقات، أحدهما بلا أب ولا أم، والثاني بلا أب، والثالث بلا أم. من هم؟

هم على التوالي، آدم، عيسى، مريم.

* ثلثان ثلاث أرباع القرش كم؟

تعريفة.

* ماذا يوجد بين السماء والأرض؟

حرف الواو.

* قسم ثلاث حبات تفاح على أبوين وابنين، بحيث يأخذ كل واحد منهم حبة كاملة، كيف يكون ذلك؟

الأفراد ثلاثة (جد، أب، ابن) وهم أبوين وابنين.

* ثلاث جمال، واحد بيأكل جمال، وواحد زلام، وواحد حلوس، كيف نضعهن بحيث لا يأكل أحد الآخر؟

الجمال أولاً، الزلام (الرجال) ثانياً، الحلوس (الرمال) ثالثاً.

* ثلاث قيقان على ثلاث حيطان، طار منهن واحد ظل اثنان. كم الباقي؟

الباقي اثنان.

* زرعيه على شجرة، لا هي ثور لا بقرة. ما هي؟ !

زرعيه (نوع من العصافير).

* ثلث الثلاثة كم تكون؟ !

واحد.

* سلة بها عشر تفاحات، وفيه عشر رجال، بدنا نعطي كل واحد تفاحة، بحيث تظل في السلة تفاحة واحدة؟ !

كل واحد تفاحة عدا آخر تفاحة.

* واحد في واحد. اثنين أم اثنان؟!

واحد.

* صفار البيض أبيض أم أبيضا؟!

صفار البيض أصفر.

* قسم خمس تفاحات على خمس فلاحين. وست مدنية.

حبة واحدة لكل فلاح، والست (السيدة) لا علاقة لها.

* ثلاثة أعداد مختلفة حاصل جمعها يساوي حاصل ضربها. ما هي؟

واحد، اثنان، ثلاثة.

8 – الأحاجي:

وتعتمد على سرعة النطق والنباهة وقلب الكلمات أو الغوص داخلها، ومن ذلك:

- سمك لمك، تمر هندي، رز باذنجان.
- يا واقدين النجارة، غسلوا أيديكم والبسوا دمياط.
- الحب من قفته ما شالته مركب.
- سهران في العشق بتدحور من المغرب.
- طلعت من دغشه - أحط للتبن الجحشه.
- لقيت المزبلة بتوعوع على الكلب.
- والضبة بتلقلق في الحرامي.
- لاحني ولحته، من عظم عزمي جابني تحته.
- شوف شروش رقبتي من كتر ما خنقته.

قلت: هي يا راكب السيف، ومتقلد الفرس، لو في القاضي مدينة لضربتك على حصانك ألف (مقرعة).

أنا المحبوبة السمرا وأجلى في الفناجين
وعود الهند لي عطرا وذكري شاع في الصين (القهوة)

- عشرة عصافير على شجرة، أطلق الصياد النار، وصاد واحداً. كم يبقى على الشجرة؟ (لا شيء؛ لأنها تطير جميعاً).

طرقـــت البـــاب حتـــى كلمتنـــي فلمـــا كلمتنـــي كـــل متنـــي.
فقالـــت: أيـــا إســـماعيل صـــبرا فقلــت أيــا أســـما (عيــل) صـــبري

والإجابة: هو إسماعيل الذي تعبت يده من طرق الباب، وهي أسماء التي تدعوه للانتظار.

مـــا رأيـــك يـــا قاضـــي تهـــا فـــــي بنـــــت تزوجتهـــــا
هي أمي وأنا ولدتها

الإجابة تقول: إن القاضي اسمه (تها) والسائل ابنه.

- عرب عراده، ساكنين بوادي، يصلوا ويعبدوا الله، وماهم (ماؤهم) خلق الله.

الإجابة: هي: ما هم (ماؤهم) هو اللغز، أي خلقه الله، وليس العكس.

- ابني يا بنا، ولا تاخدش بالك منا، أم أمه أمي، وأبو أبوه عمي.

الإجابة: أمه.

ابنــي يــا بنــا ومــا تاخــدش بالــك منــا أمـي جابـت أمـه ، وأخـو جـوزي عمـه

الإجابة: أمه.

1 - من هذه الفوازير والألغاز ما يعتمد على القرآن الكريم، ومدى ومعرفة إدراك سوره، وآياته، في بداية الحزورة (الفزورة). أحدهم يطرح السؤال بقوله:

السلام عليكم:

ويرد الآخر: وعليكم السلام ورحمة الله وبركاته وإن كان معك إشي هاته.

ويعيد الأول القول:

معاي كلمات الله وآياته، وإن كنك فهيم رد لي جواباته.

وهنا تنطلق الفزورة بالقول:

- يا قرا يا فهيم أي سورة بلا ميم؟

والجواب: كما هو واضح "سورة الكوثر".

قال تعالى **{إنا أعطيناك الكوثر * فصلي لربك وإنحر، إن شانئك هو الأبتر}**[1]

ومن هذه الفوازير:

- يا قرا ياحصاد، أي سورة بلا صاد؟

والجواب طبعاً: " سورة الفلق ".

قال تعالى: **{قل أعوذ برب الفلق * من شر ما خلق * ومن شر غاسق إذا وقب * ومن شهر النفاثات في العقد ومن شر حاسد إذا حسد}**[2].

2 - من الألغاز ما يعتمد على فهم واستنباط الناس للأحاديث الشريفة، والأحكام الشريفة، وقد تطلق لتكون امتحاناً يدلل على مدى ذكاء الناس واستيعابهم لهذه الأحكام. ومن ذلك:

- راجل بيصلي، والنمل في خزقة، هل يجوز ذلك؟ [3]

والإجابة طبعاً: نعم يجوز ذلك، فالنمل في بيته، والرجل في مكانه يصلي، فليس هناك علاقة إذن بين هذا وذاك.

ومن ذلك:

- رجل يتوضأ والفار في الدبس، هل وضوءه جائز أم لا ؟!

والإجابة: أن الوضوء جائز بالطبع، إذ أنه ليس هناك علاقة بين الأمرين، فكل في عمله.

---

(1) الكوثر: الآية 1- 3.
(2) الفلق : الآيات1- 5.
(3) الخزق هنا : خزق النمل أي بيته .

ومن ذلك:

- هل يصح الوضوء من نهر، وبجوار المتوضئ حمار ميت في الماء؟

والإجابة: يجوز طبعاً؛ لأن الماء الجاري طاهر.

ومن ذلك:

- فأر وقع في برميل زيت، وأجا راجل فهيم أكل كل الزيت، كيف حصل ذلك؟

الإجابة: هنا تعتمد على قانون (الكثافة) - فالزيت أخف من الماء. والحل يكون كالآتي: يصب الماء فوق الزيت بعد إخراج الفأر، فيطفو الزيت على الماء، ويثقب برميل الزيت من أسفل ليساعد على انسكاب الماء، وهكذا يكون قد غسل الزيت، ويصبح الزيت طاهراً وجاهزاً للأكل.

3 - فوازير تعتمد على الزجل والشعر الشعبي، تأتي بمعنى، وقد تأتي بدون معنى، مثل ذلك قولهم:

طرقت الباب حتى كلمتني ... فلما كل متني، كلمتني
فقالت أيا إسماعيل صبراً ... فقلت أيا إسماعيل صبري

فعندما ينطلق هذا الشعر الشعبي تذوب الفرق بين الكلمات، ويظهر وكأن الكلمات المتشابهة المنطوقة واحدة المعنى، مثل (إسماعيل) و أسما/ عيل) أو (كلمتني) و(كل/ متنى). وهكذا.

ومن ذلك القول:

ما رأيك يا قاضي " تها " ... في بنت تزوجتها
هي أمي ... وأنا ولدتها

وتحليل هذا النص لا يختلف عن السابق، فالقاضي اسمه " تها " والابن هو ولد "تها" القاضي، أي أنه لا يستطيع ولا يمكن لـه أن يلد أمه، كما يبدو للناظر غير

المدقق.

وهناك قول آخر بهذا المعنى في النص الآتي:

ابنـــــــي يـــــــا بنـــــــا ولا تاخـــــدش بالـــــك منـــــا
أم أمــــــــــه أمــــــــــي وأبـــــو أبـــــوه عمــــــي

فمن يكون هذا المرافق للمرأة، والذي شك عامل البناء في علاقته بها ؟

قبل أن ترد المرأة عليه بهذا الجواب، يجدر بنا أن نحلل النص. وهنا لا يسعنا القول سوى أن الشاب هو ابن المرأة. وهي أمه. فأم أمه (جدته) أي أم المرأة ووالده أبوه هو " حماها " الذي يقال لـه في التراث الشعبي الفلسطيني: " العم " أي عم المرأة وهكذا.

ويأتي التلاعب بالألفاظ في قولنا:

- أبيض من البيض، وأرفع من الخيط لبن يا تيس افهم يا حمار؟

والجواب هو: اللبن الحليب.

وقولنا:

- خيار اسمه، أخضر جسمه، الله لا يدلك على اسمه؟

والجواب هو: الخيار.

ومن ذلك قولهم:

- عرب عرادة، ساكنين بوادي، يصلوا ويعبدوا الله، وما هم خلق الله.

وحل اللغز هنا يتمثل في (ماهم) والمقصود ماؤهم.

- واحد في واحد. هل نقول اثنين أم اثنان؟

الجواب: لا اثنين ولا اثنان، إنما هو واحد فقط.

- سلة بها ثمان تفاحات، ويجب أن تعطي عشرة رجال وست (سيدة) كل شخص تفاحة. فكم يبقى في السلة؟

الجواب: واحد فقط.

ويكاد يجمع غالبية البشر على أن أعذب مراحل حياتهم هي مرحلة الطفولة، لما تتضمنه من رعاية وحنان من الوالدين، وخفة المسؤولية، وانشراح النفوس، واللهو والغبطة في اللعب، ولذة الانطلاق والصفاء. فهي إذا ما قورنت بمراحل المراهقة والشباب والشيخوخة فاقتها جميعاً بتلك المزايا، وبزتها بذكرياتها الخلابة الراسخة في ذهن الإنسان[1]، وهنا تأكيد على أهمية الانطلاق واللهو، لأن فيه فائدة جسمية وذهنية، قد لا يحظى بها الشخص المقولب، وبخصوص هذا الأمر الواقع. فإن بعض المختصين في ثقافة الأطفال أكدوا فيما يتعلق " بأطفال المدن" (أن هيكلية شخصيته الطفل في محيط مهيكل، على الصعيد الاجتماعي والمعماري، وفق نموذج مكرر لا تاريخي قد تلاقى عوامل عرقلة تضاعف فشل الشخصيات الهشة)[2]. وهكذا فإن أحادية الفكرة وتغييب الأبعاد الثقافية لا يمكن تقويضها. بما يبين أن لها دورها الكبير في إفراز جديد مطلوب، وهذا يؤكد مدى وقوة حضور الرياضة العقلية. وما لها من دور كبير في إنتاج الألغاز، وتفتيق ذهن المجتمع، وخاصة أحاجي وألغاز العمليات الحسابية، نرى ذلك كما يلي [3]:

- عشرة وعشرتين، وقدهن مرتين، وخمسة وثلاثة واثنين.

كم يكون العدد؟

والجواب بالطبع: مائة.

---

(1) السلوك الإنساني. د/ فخري الدباغ، بيروت 1982م ص 73 .

(2) نفسه (ص . ن).

(3) حمامة عسقلان، مصدر سابق، ص 543.

- ومن هذا النوع القول:

ثلثان ثلاث أرباع القرش. كم تكون؟

والجواب طبعاً نصف قرش.

ولقد أفرزت البيئة الريفية قدراً كبيراً من الألغاز التي تلائم طبيعتها وواقعها وظروفها. فالإنسان كما يرى علماء الاجتماع ابن بيئته الأولى. أعاد الفرد (فيها) نتيجة مستقطرة، من (ذوات) تاريخية بعيده[1] إذن فليس من المستغرب أن تعزز الحياة القروية قدراً من معينها في هذا المجال، ومن ذلك قولهم.

- عبد معلق من أذنه. وقد يقال من رأسه؟

والجواب: هو الباذنجان.

ومن ذلك أيضاً:

- أسمر برنه قاعد في القرنه، حلف ما يقوم تأكله الظلمة؟

الجواب: القدر.

- بايكة خضرة، ومفتاحها حديد، وسكانها عبيد؟

الجواب: البطيخة.

- إشي طويل طويل، وما بيسع مد شعير؟

والجواب: البارودة (البندقية).

- شكله شكل القبة، ألو اطنعشر جبه؟

والجواب: رأس الثوم.

---

(1) أفيون المثقفين: ريموت أرحون، ترجمة: عادل زيتوني. المكتبة الأهلية - بيروت، ط 1962م، ص162.

- إشي بيحمي الحي. وكل ما مشى الحي صاح الميت؟

والجواب: الجرس الذي يعلق في رقبة طلائع الأغنام.

- بير مشيد ما إلو قاع؟

والجواب: البيضة.

- زرعية واقفة على شجرة، لاهي ثور ولا بقرة، فماذا تكون؟

الجواب: الزرعية (نوع من العصافير).

ولقد أفرزت ظروف العمل، علاقات جدلية واضحة بين العمل وإبداع الألغاز توضح مدى الارتباط المذكور بين الإنسان الفلسطيني وأرضه دون تمييز فئة اجتماعية عن أخرى، فالعمال والمزارعون والتجار، والبحارة كل له دوره في هذه المجالات المختلفة. ودليل ذلك **الأقوال**:

- إشي إشي لولا حمله ما مشي؟

والجواب: هو القبقاب أو الحذاء.

- إشي أسمر، بيصير أحمر، وبعدين بيصير أبيض؟

والجواب: المقصود هو الفحم.

- جامع إلو أربع أبواب، وما بيسع إلا واحد؟

الجواب: هو القميص.

- إشي كل ما تضربه على رأسه بيمشي؟

الجواب هو المسمار.

- إشي إلو ثلاث رجلين، ورأس بيفكرش بيه؟

الجواب هو (بابور الكاز) - البريموس.

- قده قد الكف، لف الدنيا لف؟

الجواب: المكتوب.

- أسمر قط قاعد في الخط؟

المقصود الباذنجان.

- صابون صابون في الأرض مدفون؟

المقصود البطاطس.

- ثلاث صيصان على ثلاث حيطان، كل واحد مقابله اثنان؟

الجواب هو ثلاثة.

ومن مميزات هذه الأحاجي والألغاز اعتمادها على سرعة النطق والنباهة، وقلب الكلمات؛ لذلك تم إيراد بعضها بدون معنى أو هدف محدد؛ لذلك قد يطلقها الشخص ويكلم بها نفسه، ومن الجانب الآخر ارتباط بعض الكلمات أو الأهازيج والأغنيات بها، سواء بمعنى أو بدون معنى واضح. ومن أمثلة النوع الأول قولهم [1]:

* سمك لمك، تمرهندي، رز باذنجان.

* يا واقدين النجارة، غسلوا أيديكم والبسوا دمياط [2].

* الحب من خفته ما حملته مركب.

* سهران في العشق، بتدحور من المغرب.

(1) نقلاً عن السيدة رفقة العالول من مدينة المجدل (45 سنة) . بتاريخ أبريل 1999م.

(2) الدمياط : الحرير نسبة إلى القماش الدمياطي .

* طلعت من دغشه[1] أحط التبني للجحة لقيت المزبلة بتوعوع ع الكلب[2] والضبة[3] بتلقلق[4] في المفتاح.

* لاحني لحته، من عظم عزمي أجيت تحته.

* شوفت شروش رقبتي من كتر ما خنقته.

* قلت: هي يا راكب السيف ومتقلد الفرس.

* لو في القاضي مدينة، لضربتك مية (مقرعة)[5].

السخرية والحذلقة في هذا النص تصل أوجها؛ لأنها تحمل المتناقضات، وبالتالي تصبح قريبة من اللا معقول الذي طرحه توفيق الحكيم في " يا طالع الشجرة هات لي معك بقرة "، ولو نظرنا إلى هذا التناقض لوجدنا أنه يشكل حالة حادة من النقد اللاذع. نستطيع إبرازه في الآتي[6]:

- السهران لا يمكن له النوم من المغرب وخاصة إذا كان من العشاق.
- وضع الجحشة للتبن كصورة معكوسة للواقع.
- المزبلة تنبح على الكلب.
- بدلاً من أن يحرك اللص المفتاح، نرى أن العكس هو الذي حصل.
- القوى المنتصر، لا يمكن أن يلقيه الخصم أرضاً أو يخنقه.

---

(1) دغشة : مبكراً .
(2) بتوعوع : تنبح .
(3) الضبة: القفل الكبير مصنوع من الخشب.
(4) تلقلق: تتحرك بصوت مرتفع .
(5) مقرعة: عصا.
(6) حمامة عسقلان: خليل إبراهيم حسونة، مصدر سابق، ص 547.

- لا يمكن ركوب السيف أو امتطاؤه، ولا حمل الحصان، وكأنه هو السيف الذي يتقلده الفارس.

وهناك صورة أخرى ساخرة تنتقد الحياة الرتيبة، وعدم الفعل لتغيير وضع شائن، يطلقها الأب لابنه الطفل يلاعبه ويلاطفه وهي بعنوان: " خريفة إبريق الزيت " نقتطف منها ما يلي:

خرفتك خريريفه	**في ذانك زريريفه**
فيه هلنعجة بالوادي	**قلت إلها: مالك يا نعجة**

قالت: الصياد لاحقني

قالت: مالك يا صياد	**قال: الثور ينطحني**
قلت إلو: مالك يا ثور	**قال: الصياد يجرحني**
قلت إلها: مالك يا سكين	**قالت: الحداد يطرقني**
قلت إلو: مالك يا حداد	**قال: النار بتحرقني**
قلت إلها: مالك يا نار	**قالت: الميه بتطفيني**
قلت إلها: مالك يا ميه	**قالت: الله بيخلقني**

.. (فلان) مسخم ع دقنه[1]

ومن هذه الملامح الساخرة قولهم:

الخاتم اللي وقع في البير إلو رنة.

سلامات يا خاتمي إلى لا قوك الناس.

أخذوك ذهب وردوك نحاس

والنقد هنا موجه إلى من يتفضل بشيء، ويتركه، ثم يعود ليطالب به، بعد أن يكون الغير قد استنفذه، ويأتي النقد كذلك لمن يتجاوز واقعه، إذا ما واتته الظروف،

---

(1) يعني أنه مغلوب على أمره .

وإذا حدث هذا يأتي النقد الاجتماعي اللاذع بقولهم:

سلام ع المهجون لما اتزنطر.

يعمل عمايل ما عملهن عنتر.

بعد ما كان يأكل الدقة والزعتر.

شم الزفر وصار ع أولاد الست والسيد يتزنطر.

وتمتد الحذلقة الاجتماعية لإبراز مفهوم اللعب عن طريق القدرات اللفظية التي يعتبرها الأطفال مزية ودراية لمن يستطيع إنجازها وقولها وتكرارها. حتى لو كانت بدون هدف واحد. سوى التسلية ومن ذلك قولهم.

طـــــاق طرنطـــــاق   خـــروف معلـــق ع الزقـــاق

شـــديته مـــن الليـــه   ودانـــي إســـكندرية

شـــده (فـــلان)، مـــن وراه   شـــط عليـــه (خـــراه)

ومنها أيضاً:

لفتـــك مـــا لفتـــك   لفتـــك السريســـه

تخللـــي عظامـــك هريســـه   شـــندغلي يـــا شـــندغلي

والله لأعملك شغلي

وعلى كل حال فإن الأملوحة التي كثيراً ما كانت ترد في الآداب الشعبية، ومنها الألعاب في إطارها الذهني والفكري، كثيراً ما ترد على هامش الألغاز، وذلك لإراحته ذهن المستمع، خاصة إذا كان المتلقون من الكبار. هذه المباريات المنظمة ذات القواعد البسيطة، تمتاز بأنها تقلل الاحتكاك داخل الجماعة. عن طريق إسنادها أدواراً محددة للاعبين، وقواعد سلوكهم، كما أنها تتيح للجماعة هدفاً مشتركاً، وقصداً محدداً يسهم كل فرد في تحقيقه، ويشعر أنه عضو مخلص للجماعة، حتى ولو كان ذلك في اللحظة الراهنة فقط، وهذا لا يمنع أن كل فرد

يمكن أن يكون لـه تخيلاته الخاصة به كفرد[1] فالأطفال يختلفون في أي سن في الكفاية والسرعة التي يتمكنون بها من إنجاز أعمال معقدة - أو تبدو لهم هكذا - وخصوصاً ما كان منهم متضمناً استعمال اللغة أو الرموز بكافة أنواعها. وكلما اتسع مدى معلوماتهم، ومحصولهم اللغوي، بالمقارنة بأقرانهم بالسن، ارتفعت درجتهم على اختبار الذكاء المكون من هذه العناصر.

هذا المجال يدخلنا في ألغاز ترتبط بحكايات يحدث فيها أن تطرح بعض الإشارات الملغزة من قبل فتاة تحب فتى، تدخل فيها الفتاة قضايا تتعلق بالكرم، وطيب المحتد، بحيث تشد والدها إلى صفها. من ذلك قول إحداهن:

- قالت عجايب بنت مروي شفا الزاد[2].
- بالعون أبوي ناشد عن أخوالي [3].
- وأخوي نطاح البكاري العوالي[4].
- لوخيروني بين فلح وبدوان [5].
- غصوب وابن زهير ما هم ببالي[6].
- ما أريد حليلي غير ولد (...) سلمان [7].
- ذباح طابور العسكر قبالي [8].

---

(1) سيكولوجية اللعب، مصدر سابق، ص 224 .

(2) عجايب: اسم الفتاة. مروى شفا الزاد: الرجل الكريم.

(3) بالعون: من المؤكد . أي أنها تعتز بأخوالها؛ لأن والدها أحسن الاختيار عندما تزوج والدتها.

(4) نطاح البكر العوالي : دليل الشجاعة .

(5) بدوان : البدو .

(6) غصوب وابن زهير: أسماء لأشخاص لا تريدهم.

(7) ولد سلمان : هو الذي توافق عليه .

(8) الجسارة والشجاعة.

ومن ذلك شكوى الأب من معاملة زوجة ابنه التي لا تعرف أصول الواجب، فتضيق بوالد زوجها، وتهمله، فيرسل لـه الأب كلمات تثيره. يقول المدعو "عقاب" أبياتاً لابنه المسمى "مطيع" يوضح لـه سلوك زوجته، وينبهه لما يجب أن تكون عليه الزوجة خاصة إذا كان زوجها فارساً مثل ابنه مطيع:

أنـــا خلفـــت ولـــدي مطيـــع ::: طاعـــت لـــه كـــل القبايـــل
يـــا ولـــد يـــا مطيـــع لا تـــركن لـــي ::: علـــــى بنـــــات النـــــاس
قليـــل مـــن النســـاء للجـــود عـــارف ::: يخلـوني لمـن يـنقض الليـل وينهـدي

وتجيب لي إياهن في أضيق المعارف

وهنا عرف الابن الذكي ما يعانيه والده، فطلق زوجته، وقد يكـون اللغز هنا أو هنـاك إشـارة مباشرة لصفة ينتقدها القائل، ويدعو المستمعين للمشاركة فيها، وهي بطريقة أخرى نوع من الهجاء. يقول أحد البدو عن " البخل " كصفة مذمومة يدعو لنبذها:

جبنـــا الـــديك نجمـــل فيـــه ::: مـــن شـــرق رســـوم الجهـــالين[1]
أربـــــع خيـــــول مـــــزملات ::: جـــابن الـــديك مـــن البغلـــين[2]
نـــــادي يـــــا منـــــادي نـــــادي ::: ع تياهـــــــا وتـــــــرابين[3]
يـــا بنـــت لا تنســـى هلكـــي ::: لـــو مـــن عقـــاب الجنـــاحين
شـــوية مـــن جنحـــان الـــديك ::: لقـــى ع فـــريح أبـــو مـــدين[4]
حتـــــى شـــــباب الحنـــــاجره ::: عملـــوا مـــن عظامـــه مقـــارين[5]

ويدخل في هذا الإطـار بعض الإشارات التـي ترتبط بالسلوك الخلقي المبني علـى الغريزة ومدى خطورتها إذا مـا ثـارت، وبالتالي يتوجب كبحها أو إعلائها

(1) الجهالين : عرب في وادي عربه
(2) البغلين : اسم موضع في النقب .
(3) تياها وترابين : قبائل عربية في منطقة غزة والنقب .
(4) فريح أبو مدين : شخصية معروفة عند البدو .
(5) مقارين : واحدها مقرون ، وهي العصا الغليظة .

خوفاً من النتائج التي قد تكون سيئة في مجتمع محافظ كالمجتمع الفلسطيني. وتتمثل الغريزة في وجود ميل وراثي للسلوك بطريقة معينة، يلازمه انفعال معين، وميل فطري، ملاحظة ملامح البيئة التي تتعلق بهذه الغريزة، وكان يظن أن الغرائز التي تمتزج معاً بشتى السبل من خلال التعلم والخبرة وتتحول إلى اتجاهات وعواطف دائمة، هي التي تدفع أو تحرك سلوك الراشدين[1]، وفي الحكاية (اللغز) الآتية نرى أن المرأة هي التي تحاول اجتذاب الرجل الذي يتفوق عليها في كل المجالات، فهو لا يستطيع أن يلاحقها، إلا إذا شعر أنها تدعوه، ويرى " كونت " أن في وضع المرأة جانب عقلي وفيزيائي، أقل مما هو عليه الرجل، ففي جميع أحوال القوة سواء أكانت قوة فيزيائية أو عقلية أو علمية، فإنه من الملاحظ تفوق الرجل على المرأة في ذلك، ويرى " كونت " أن النساء تتفوق على الرجال في مجالات العواطف والحب والأخلاق[2]، ويؤكد " فرويد " أن عملية تطور الشخصية هي عملية بالغة التعقيد، وبالغة الالام، بكل من الذكور والإناث على السواء، ويجد " فرويد " أن للغريزة الجنسية دور فعال في خلق شخصية الأفراد منذ المراحل الطفولية، إذا يستجيب الطفل بادىء ذي بدء - جنسياً - إلى صدر أمه (مرحلة الجنس الشفوي ORAL STAGE. أما فيما بعد فيستجيب إلى أعضائه الجنسية نفسها (المرحلة العضوية)، وكلما تطور الطفل فإن أعضاءه الجنسية تصبح أكثر أهمية بالنسبة له. ويؤكد " فرويد" على أن الطفل الصغير يكون دائماً في حالة إعجاب بعضوه الذكري، بينما تظن الطفلة أن عضواً مشابهاً لعضو الذكر سينمو لها في يوم من الأيام[3]، ولكن هذا لن يأتي رغم الانتظار الطويل، بل تحدث حالة من الوعي الأكثر نضجاً - وحسب الطبيعة البشرية،

---

(1) سيكولوجية اللعب ، مصدر سابق ص 31 .

(2) المرأة في دول الخليج .

(3) نفسه - ص 41 .

تتوجه الفتاة إلى الرجل، ورغم رفض المجتمع - كقيم وعادات وتقاليد، يرفض ذلك بقوة. إلا أن الطبيعة البشرية تحاول وكثير من الأحيان، تجاوز هذه العقبات، والقفز حولها، وهنا يتدخل أولياء الأمور، لمحاولة منع الخلل، عن طريق دفع الأهل لإبعاد فتاتهم عمن تريده. وذلك بطرح قصيدة أو حكاية ملغزة من ذلك حكاية: " عيرك لو طب إظرتنا " وما حدث فيها من حوار ساخن بين والدي الفتى والفتاة. تقول "الحكاية / اللغز " بطريقة ساخرة وحادة:

غيرك لن طب أظرتنا من عرق ذويله بنقطعه[1].

عيري ما بطب أظرتكو أكل النجيل بينفعه [2].

عير نهق في العريش أهل غزة تسمعه[3].

وإيش لون عيرك حتى أن لا قاني أردعه[4].

عيري تربيعته خميسه أن نزلت ع الورق تطبعه[5].

من جانب آخر هناك العديد من الحكايات الملغزة والأملوحات التي كثيراً ما كانت تتردد في الآداب الشعبية، ومنها الألعاب في إطارها الفكري والذهني، كثيراً ما ترى على هامش الألغاز، ذلك لإراحة ذهن المستمع، خاصة إذا كان المتلقون من الكبار، ومن ذلك:

*** أملوحة دندرة:**

وتقول قصتها: إن أحد الفلاحين مر على جماعة من البدو، لا يعرفون تعاليم

---

(1) العير: المقصود هنا الشاب. أظرتنا : الذرة والمقصود الحي أو النجع .

(2) يطلب : يحضر إلى - يصل ، النجيل: نوع من عشب البادية .

(3) المقصود: الحذر والخوف من الفضيحة .

(4) المقصود : أن هذا الشاب كالحمار بلا عقل ويجب منعه .

(5) خميسه: يقصد بها العضو التناسلي.

الدين، وكان الفلاح سائلاً يريد الاستحواذ على بعض أشيائهم مستغلاً طيبتهم وغفلتهم أو جهلهم بالأشياء، وحدث أن حضرت الوفاة أحد رجال القبيلة أثناء وصول الفلاح المخادع، واسم الرجل الميت " دندرة " ونظراً لعدم معرفتهم، كما تقول الحكاية، بأمور الدين، لم يجدوا بينهم من يقرأ على المتوفي بعض آيات القرآن الكريم وبعض الكلمات المناسبة للدفن. فسألوا الفلاح: هل تعرف يا شيخ ما يقال في هذا المقام؟

فقال:

نعم.

ثم نزل إلى الحفرة (المقبرة) لإلحاد الميت، ثم أخذ يقول:

دنـــــــده يـــــــا دنـــــــدرة	**يلـــــــي نزلـــــــت المقبـــــــرة**
إن كـــــان عملــــك ملــــيح	**نـــــــــــام واســــــــتريح**
وإن كـــــان عملـــــك شـــــين	**روح (للخــــــــــــــــــــــره)**

وهنا يظهر لنا الهدف من القصة بضرورة الاهتمام بأمور الدين.

*** أنت قابض وأنا قابض:** [1]

وتقول قصتها: إن أحد البدو حضر إلى المدينة لتعلم الصلاة، فقابله رجل مدني، وقال له: أعلمك مقابل هذا الجدي الذي معك. فوافق البدوي على أن يتم التعلم في المسجد، وهناك قال له الفلاح معلماً:

- الصلاة هي أن تفعل كما أفعل أنا.

وجاء موعد الصلاة، أوقف الفلاح البدوي أمامه، وخلف الإمام مباشرة. وعند الركوع والسجود: اتضح أن البدوي كما هو حال الناس جميعاً في تلك الأزمان

---

(1) نقلاً عن : جاد الله البحيصي ، (65 عام) ، 1991م .

البعيدة بدون سروال قصير كما تقول الأملوحة وبدأت الصلاة. وهنا شد المدني بيديه على خصيات البدوي أثناء ركوعه. فقام هذا بدوره ومد يديه وشد خصيتي الإمام وأخذ المدني بين الفينة والأخرى يشد ويقبض، ويفعل البدوي مع الإمام مثله، فتضايق الإمام، وأخذ يتنحنح، فما كان من البدوي إلا أن غضب، ونهره قائلاً.

- نحنيحه تقطع قفاك.
- أنا قابض وأنت قابض.
- والكل قابض من بابها لمحرابها.

فأصبحت مادة للتندر.

* * * * *



الفصل الثاني
الحزازيــر الشعبيــة
الرؤى والملامح

* المميزات.
* دلالات الحزازير الشعبية.
* تدوين الحزازير الشعبية.
* هوامش الفصل الثاني.

الفصل الثاني

الحزازير الشعبية : الرؤى والملامح

المميزات:

رغم أن الأحاجي والألغاز والحزازير من أقدم الأنماط الإبداعية التي واكبت حضارات الشعوب المنتجة لها، وأنها - كما يرى البعض - ردة الفعل الفطرية الأولى في محاولة الإنسان فهم خبايا الطبيعة التي أرقت وجدانه، وتركت العديد من البصمات على أساليب تفكيره[1]، إلا أن الحزازير التي كان يطلقها الفلسطينيون، بالإضافة إلى كونها من أسس التسلية والاختبار، تشكل حالة تتبع للجذور التراثية والتاريخية التي شكلت وجدان الفلسطينيين عبر مراحل حياتهم التي تناقلوها أباً عن جد، كما أنها تميزت بعدة " ميزات" منها:

1 – الخلق والإيمان بقدرة الخالق:

وهي قضية لازمت تفكير الإنسان منذ طفولته البشرية، وعالجتها الأديان جميعاً، السماوية والوضعية منها. فالإنسان المثقل بهاجس البحث والرغبة في المعرفة يقف مشدوهاً أمام مرآة نفسه، متأملاً قدرة خالقه الذي سواه في أحسن تقويم. ولعل إلحاح اللغز هنا، لا يعني أن ذلك العضو أهم من سواه، أو أن تلك الظاهرة هي الأساس دون غيرها، بقدر ما يعني في أحيان كثيرة طواعية المادة المنتقاة للسؤال عن ملامح فارقة خاصة بها، مما يؤدي إلى إرباك المتتبع كما في السؤال عن الخيال أو الظل المرافق للإنسان.

- إشي بله ما ينبل، دقه ما يندق (الظل)
- إن دخل الميه ما بيغرق، وإن دخل النار ما ينحرق (الظل)

---

(1) الحزازير الشعبية في فلسطين: زكي العيلة، صحيفة الأيام، العدد (1299) بتاريخ 1999/8/3م، ص 28.

- قدر ما تطمه ما ينطم (الظل)

- بتمشي وراه متلحقوش (الظل)

على هذا الأساس تصبح أعضاء الجسم وحواسه منبعاً خصباً يمد حزازيرنا بمعين لا ينضب، فقدرة الله سبحانه وتعالى، تتجلى في خلقه، وبقدر بساطة السؤال، وشفافية تشبيهاته بقدر صعوبة مهمة الباحث والمتفحص في البحث عن إجابة.

- بيمشي على أربعة وهو صغير، واثنين وهو متوسط، وثلاثة وهو كبير (الإنسان).

- سمكة في المي والمي حاويها، سبحان من خلقها وحك فيها (اللسان)

- حارة حراسها بيض، وبساطها أحمر (الفم واللسان)

- مغارة سمره، وفرشة حمرا، وكراسي بيضا (الفم واللسان، والأسنان)

- عشرة شالوها، واثنين شافوها، واثنين وثلاثين أكلوها. (الأصابع والعينان والأسنان)

- عمال وعاملين، عن عينيك محجوبين، بيطحنوا طحين، وبيعجنوا عجين، من غير ما تدفع لهم أجرة وتقول متشكرين (الأسنان)

- أبوي بنالي عمارة - وفي آخرها مرايه (الأصابع)

- قد الحوارة، وأسرع من الطيارة (العين)

- عبدين في قناتين، ساكنين جيران وما بيشوفوا بعض (العينان)

- بتأخذه ببلاش، وبترميه بمصاري (الشعر)

- بقجة مبقجة، وأصحابها مطعجة (الأذن)

- الشعر من جوه، واللحم من بره (الأنف)

- يا حزرك يا بزرك دبسوين على صدرك (الثديان)

- حزمة مطارق في وادنا مارق، لا تشوفها عين ولا بيارق (الأمعاء)

- جرة سماق، لا بتنفتح ولا بتنذاق، ما يفتحها إلا الرب الخلاق (بطن الحامل)

- أجانا ضيف وضيفناه، وفرحنا بيه وكتفناه (المولود)

- علبة مقفولة ما بيعلم بيها إلا المولى (الحامل)

- علبة مسكره يا عبد الله. ما يعلمها إلا الله (الحامل)

- مغارة في بابها حجارة (الفم والأسنان)

- راح القدس، لا مشي على رجليه، ولا شال في إيديه، ولا شاف بعينيه. (الجنين)

2 – اتكاؤها على ينابيع من الرموز:

وهذه الرموز محفورة عميقاً في الذاكرة الشعبية، وهي تؤكد على رفض مظاهر الطمس والاستلاب من جهة، كما أنها من جهة أخرى تدلل على صدق الانتماء وعراقته، ولعل ذلك يبدو واضحاً من استحضار "حزازيرنا، لأسماء قرى الوطن ومدنه، كأدلة على التجذر والتصدي[1].

- أختي في (طبريا)، أخذت الناعم وخلت الخشن ليا (الطاحون)

- فناجين فناجين، من هان لجنين (آثار الماعز)

---

(1) نفسه (ص. ن).

- غطا أمى رقوم رقوم، من غزة لوادي الروم (النموم)

- راح (القدس) لامشي على رجليه، ولا شال فى إيديه ولا شاف بعينيه. (الجنين)

- فرسنا جاي من (بيت دراس) ملجومة بطرفها، مرخية من الرأس (الإبرة)

- حزرتك حزازير يا بنت الوزير - أمك في عكا وأبوكي في أزمير (الميزان)

- بنتي وبناتها وأربع حلق في وذيناتها، قاعدة مكانها بتلعب في دكانها (حيفا ويافا)

- باطيه على باطيه، من هان لقباطية (خطوة الجمل)

- مطرق عقصي برقص رقص، بيصل مصر قبل العصر (البرق)

- (بيتين) أم العنب والتين (بيتين)

من هذه الحزازير، يمكن تلمس البعد المكاني (للحزيرة)، فاسطمبول وأزمير ومصر كلها أسماء تتردد لتعلن عن تبعية المرحلة السابقة واتساع الدولة العثمانية، وبعد وامتداد أرجائها بحيث لا مكان أبعد من اسطمبول وأزمير وحتى مصر.

- من اسطمبول جابوني، وفي القصر العالي حطوني، وعلى الحرير مشوني(المقصى).

- صف صحون من هان (لاسطمبول) (خطوات الجمل)

- فول مبذور من هان لاسطمبول (النجوم)

- مطرق عقصي برقص رقص بأصل مصرفيك العصر (البرق)

3 – ملامسة الظواهر الطبيعية:

من المعروف أن طبيعة المجتمع الفلسطيني طبيعة فلاحية؛ لهذا ارتبطت غالبية (الحزازير) بالأرض والطبيعة، ولامست الفضاء والكون الواسع، الذي شكل في أذهان أهل القرية الكثير من التساؤلات التي حيرت الذهن الشعبي بشكل عام، والقروي بصورة خاصة، كما حيرت أجدادهم الكنعانيين في العصور القديمة، حيث ظلت المعارف والمسلمات، والفروض المبنية عليها، مصدراً أولياً من مصادر المعرفة[1].

- مكسور ومدور، وإن طل بينور (القمر)

- طبق بنور في السما بيدور (القمر)

- شايب رجع شب (القمر)

- رغيف رقيق في البحر غريق (القمر)

- وجه أبيض بلا لسان، ويدل الناس على الزمان (القمر)

- صحن صيني أزرق، فيه اللولو بيغرق، وفيه كعكة شامية، احزرها شوهية. (السماء والقمر)

- سطحنا العالي، مليان سحالي (السماء والنجوم)

- صرة المغرب صريتها، وجيت الصبح ما لقيتها (النجوم)

- قدح فول وفي السماء مبذور (النجوم)

- بقرتنا البيضا فرقتنا، وبقرتنا السودا جمعتنا (النهار والليل)

- جملنا الأبيض بينعلف عليقة، وجملنا الأسود بيلملم عليقة (النهار والليل)

---

(1) مبادئ علم النفس: مجموعة من الأساتذة، القاهرة ، ط2 ، 1998، ص 60 .

- خرزه بكسي، ترقص رقصي، تصل مصر قبل العصر (الشمس)

- جزرة بكسي، ترقص رقصى - تصل مصر قبل العصر(الشمس)

- مطرق عقص يرقص رقص يصل مصر قبل العصر (البرق)

4 – العلاقة بالمحاصيل الزراعية:

ذكرت، الحزازير الشعبية، الكثير من المحصولات الزراعية التي لعبت دوراً مهماً في حياة الفلسطينيين، وهذا يدل على قوة العلاقة بين الإنسان وأرضه، والحميمية بينه وبين ما ينتجه، وهو دليل محبة وفرح. فللبصل مثلاً مكان لائق في الوجدان الشعبي، فلا غرابة إذن أن تهتم الحزازير الشعبية به، وتجعل منه إحدى موضوعاتها، فهو رفيق الإنسان الشعبي في حله وترحاله، شقائه ورضاه، في أزمنة القحط، والجوع والشبع وما إلى ذلك.

- قد الطبه، وعليها اطنعشر جبة (البصل)

- بنت السلطان طالعة من الأرض، ونافلة شعرها بالعرض (البصل)

- طية على طية يا حزام البدوية (البصل)

- شايب ما إلو شوارب (الثوم)

ومن المحاصيل التي حظيت بموقع بارز في الحزورة والأحجية الشعبية " الرمان " بثماره ذات البذور الحمراء المائلة للبياض أحياناً، وهو من أقدم الفواكه، ورد ذكره في القرآن الكريم، وارتبط اسمه بكثير من الموروثات الشعبية - الأغاني والمعتقدات - ولعل المظهر الخارجي

للرمان، هو الذي دفع " الحزازير " بأختامه[1].

- طاسة طرنطاسة في البحر غطاسة، من جوه لولو، ومن بره نحاسه (الرمان)

- غرفة ستي وسعت مية واحد، وما وسعتني (الرمان)

- صفته أمك على الرف، فرطته ميه وألف (الرمان)

وتمتد حزازيرنا لتشمل، معظم الخضروات والفواكه، التي تعامل معها الفلاح الفلسطيني، ولفتت انتباهه، فتعامل معها، لتصبح جزءاً من نسيج حياته اليومي، من خلال ألفاظ ومعاني سهلة متداوله من خبراته، لكن التوصل إلى إجابة لها، يشكل تحدياً للسامع.

- أمر من المرار، وأحلى من العسل، وأصفر من الدبور، وأعلى من الجمل. (حبة الزيتون)

- بتدخل المغارة لابسة، وبتطلع عريانة (حبة الزيتون)

- بنت الغية، عليها مية كوفيه (الملفوف)

- بنت الملك في الحاكورة، ولابسه مية تنوره (الملفوف)

- قاعدة في القفة، وعليها مية لفة (الملفوف)

- سبع عبيد راكبين على قضيب (الباذنجان)

- أسمر قط قاعد في الخط (الباذنجان)

- عبد معلق من رأسه (الباذنجان)

---

(1) الحزازيز الشعبية في فلسطين، دلالات أخرى. زكي العيلة العدد (1310). تاريخ 1999/8/3، مصدر سابق، ص 28.

- أربع عبيد جايين من الصعيد، كل عبد على رأسه عود (الباذنجان)
- صابون صابون، في الأرض مدفون (البطاطا)
- يا عجيب يا عجب، الكفن حلاوة، والميت خشب(البلح)
- عزيزتنا شرف الله قدرها، بتحبل وبتولد من جدايل شعرها(النخلة)
- عليتنا خضرة، وبابها حديد، وسكانها عبيد (البطيخ)
- بايكة خضرة، ومفتاحها حديد (البطيخ)
- أخضر في السوق، أحمر في الدار (البطيخ)
- بيحلى وبيسلي وبيطعم الحمار (البطيخ)
- أن وقعته عن جبل ما بينكسر، وأن حطيته بين جبلين بينكسر (بزر بطيخ)
- لونها أحمر على شكلين، شعرها أخضر مالهاش عين (الجزر)
- قده قد الكبيبة شواربه يله الهيبة (الصبر)
- هبر هبر، مليان أبر، إذا ما عرفتوش اسأل عنه أبو عمر (كوز الصبر)
- بنت السلطان لابسه فستان، تعصر خصرها بترميه (حبة الترمس)
- أجا يبوسها قلع ملبوسها (حبة الترمس)
- كعبه للحيوان، ورأسه للإنسان (القمح)
- في الزرع أخضر، وفي السوق أسود، وفي الدار أحمر (الشاي)
- بقرتنا البرقة، طلعت الجبل ترقى، ياسمنها الغالي، ينباع برطالي (القهوة)

5 – الحيوانات والطيور والحشرات:

تتكئ مضامين كثير من الحزازير الشعبية على الحيوانات والطيور والحشرات. فالكثير منها رفيق للفلاح، والكثير أيضاً يعتبر من أعدائه إذا ما تعرض لحيواناته الأليفة أو لزراعته، ومن الحيوانات التي شاعت بكثرة في تشبيهات وكنايات الأحجية يبرز " الجمل " رفيق الإنسان الفلسطيني الذي ارتبط به منذ القدم، حين كانت راحلته في أزمنة الرخاء والقحط هي اللصيقة به، فالجمل بالنسبة للفلاح مصدر للطعام والكساء ومسهلاً للعمل (الحراثة، الدراسة، النقل). وقد نظرت الأحجية الفلسطينية للجمل نظرة إعجاب بسبب شدة تحمله للمكاره وصبره على الجوع والعطش [1].

- صاحبنا صبور، بيمشي شهور بين رمال وجبال، ولاعمره يثور (الجمل)
- بياكل شوك، وبيشنك لفوق (الجمل)
- طير طار بشفافه، ما حد منا شافه، حامل خده على كتافه (الجمل)
- صف صحون، من هان لاسطمبول (خطوات الجمل)

أما الخيل فقد ارتادت الأحجية الشعبية لأهميتها في حياة الناس، حيث كانت وسيلة تنقلهم في أوقات العمل، والحروب، ملبية حاجاتهم ورغباتهم على مر العصور.

- عاليها لحم ودرجها حديد (الفرس)
- بتصهل لما بتمهل (الحصان)

أما القنفذ والسلحفاة، فقد جذب تكوينها الخارجي انتباه الحزازير التي اقتربت

---

(1) حمامة عسقلان: خليل إبراهيم حسونة، غزة 2000م، ص 220 – 230.

من ملامح كل منها. الأول بأشواكه المشرعة التي تغطي جسمه في خطوط تمتد حتى الأذنين والجبهة والثاني بدرقته الصلبة التي تغطي ظهره وقوائمه.

- جمل زغير محمل مسامير
(القنفذ)

- لحمة من تحت، وعظمة من فوق، إيش هوى يا صحب الزوق (السلحفاة)

- حجر حجنجر، حجيرة لا. لاتمشي على أربع حجيرة لا (السلحفاة)

- افتيك يا شيخ مفتاني، محرقة عليها السور باني، إن مشت مش السور معاها، وإن وقفت عليها السور باني (السلحفاة)

- قرقوم حديد جاي من بعيد (الضبع)

أما الطيور فأبرزتها الحزازير بشكل واضح، حيث قلما يخلو بيت فلسطيني من الديوك والدجاج والبط، فالديك رمز التألق والكبرياء، والدجاجة صورة للمثابرة والاجتهاد والعمل.

- إلو تاج، وما هو ملك، وبيدلك على الوقت وما هو ساعة (الديك)

- جمل هبهب ميل يشرب، خربط خربط ما لطي (ديك الحبش)

- واحدة عيانة بتحب الرمل، وبتكره البلاطة، وفي مش فراطة، تعطينا واحدة في اليوم، وبتمط عشرين تحت أباطه (الدجاجة)

- أبيض منتوف، ما يطلع عليه الصوف (الكتكوت)

ومن مستخرجات الطير والحيوان التي تعتبر من أساسيات الحياة في البيت الفلسطيني (البيض واللبن) بكل ما يجسدانه من معاني الخصب والنماء.

- إشي اسمه على جسمه (البيضة)

- بير مشيد ما إلو قاع (البيضة)

- أحمد حمد لف البلد، نصه فضة ونصه ذهب (البيضة)

- أبيض من البيض، وأحمض من الحميض
(اللبن)

وتتسع حزازيرنا لتصافح النحل والنمل المعروفين في الوجدان الشعبي بجلدهما على العلم وإنجازهما لبرامجها، وخططهما بشكل منظم دؤوب يثير دهشة السؤال.

- سرية عبيد جاية من بعيد (النمل)

- أسود ما هو ليل، له جناحين وما بيطير، بياكل شعير، وما هو فار.
(النمل)

- بتسع ميات الألوف، وما بتسع عصفور منتوف (خلية النحل)

- أفتيك يا راعي الفتية، بحمولة تمشي شوية وما بتعرف العجوز من الصبية.
(خلية النمل)

وهناك حيوانات وحشرات أخرى التقطتها كاميرا الحزازير الشعبية، فصورتها في عبارات موجزة مكثفة وموحية، لاتنفصل عن قاموس الإنسان الشعبي وواقعه اليومي. وهنا يمكن ملاحظة خيوط ألفة تربط الوجدان الشعبي بتلك الكائنات رغم أن بعضها ضار فتاك، وهذا يتضح جلياً من خلال ألفاظ الأحاجي وخصوصاً تلك التي تفوح مودة ورقة.

- اثنين طلن، وأربعة ظلن، والنشاش على الذبان (أذنا الحمار وأرجله وذيله)

- أربعة جراية والخامس غز الراية (أرجل الكلب وذيله)

- سكة سر نسكية على الحيط ملويه (الحية)
- قرقوم حديد جاي من بعيد (الضبع)
- صفوري حموري خضوري لسعني ورم جفوني(الدبور)
- أسمر سمير، وأصفر صغير، وإن حاكاك تركى خلاك تبكي (الدبور)
- يا حزرك يا بزرك نط الفار على صدرك
(الدبور)
- يا حزريتك يا بزريتك نط الفار على صدريتك (البرغوث)
- حمزة قمز قمزه، لحقوه خمسة، زقطوه اثنين، مرثوة مرثتين
(البرغوث)
- غزال رابي في فلاه، مر يمشي هو يدللي، ومر يمشي هويدلاه (البرغوث)
- أسمر غطاس نايم في الراس (القمل)
- قرعة من فوقها جمال ترعى (القمل في الرأس)

6 – الارتباط بالصناعات اليدوية:

الارتباط بالصناعات اليدوية عملية تعليمية يكتسب فيها الأبناء ما يأخذونه عن الآباء، من معارف صناعية متعددة في حياتهم اليومية، يساعد في ذلك المعارف والاختصاصات والمواقف والمختصرات عن طريق التجربة اليومية والاتصالات بالمحيط، وهي عملية شاملة تقع خارج النظام الرسمي. مفصلة يدفع بها التراكم الزمني نحو التطور، وتفرز ثمرة سلوكية أخلاقية ناتجة عن تكييف يستمر طوال الحياة[1]، ومعظم الصناعات اليدوية قامت على هامش المحاصيل الزراعية بكل ما

(1) أنماط تنشئة الطفل اجتماعياً، مصدر سابق، ص 185.

يجسده ذلك من معاني البقاء. ومن هنا كان احتفاء حزازيرنا الكبير بتلك الصناعات والأدوات التي لا غنى عنها.

- نصها ملح ونصها زيت وموجودة في كل بيت (الصابون)
- أسمر برنه قاعد في القرنه، حلف ما يقوم تأكله الظلمة (القِدِر)
- عبد معلق من أذنيه (إبريق الزيت)
- عجوز نايمه (....) قايمه (الطاحون)
- جمل راقد بين المراقد، بيأكل ويشرب وهوي قاعد (فـــــــرن الطابون)
- ألو أكثر من عين لكن ما بيشوف (الغربال)
- شايب أسنانه في بطنه (لوح الدراس)

7 – الصناعات اليدوية العامة:

وكونه يستطيع أن يروض ظروفه المكانية والزمنية، ويطوعها لصالحه، اتجهت الحزازير لكامل الصناعات واللوازم الحياتية التي تشغل حياة الإنسان وبقائه في فلسطين، حيث إنه لا يستغني عنها.

- بير من حجر، وحبله من شجر، ونشله جر (الغليون)
- أجميره منقيره (الغليون)
- قلب خالي وصوت عالي (الطبل)
- جملنا هدار، فط من دار لدار، كوى حاله بالمسمار (البكرج)
- الحبل في رقبته والدق في صلعته (الوتد)
- طي طي، والميت يشابك الحي (الرسن)

- كلب أجرب دايماً يشرب (الدلو)

- عجوز والو بعبوز (الأبريق)

- في النهار كركش كركش وفي الليل فاتح ثمة ومابتنش (الأبريق)

- جملنا بارك مصارينه تحته (الخيمة)

- عجل معجل، وأسمر محنجل، وبطنه أسمر زي الثور (الخيمة)

- قد اللمونة وما بتلاحق عليه مونه (السراج)

- جرة زيت وبتضوي البيت (السراج)

- قاعد في دكانه، وبيمص مصرانه (السراج)

- قاعد وبيسيل من قاعه (السراج)

8 – الصناعات وأدوات الحياة العصرية:

وهذه غدت محط اهتمام إنساننا الشعبي فكان سؤال الأحجية عنها دلالة على الاحتفاء بمعاني الراحة ومظاهر البهرج الذي تجسده تلك الوسائل التي أضفت هالة من الزهو والتمييز لمن يقتينها أو يعتد بها.

- كوم حديد على أربعة عبيد (السيارة)

- بيسمع بلا أذن وبيحكي بلا لسان (الهاتف)

- أسود وبني من نسيه كبه، وفي الأرض متخبي (النفط)

- بتمشي نقرة نقرة، ولها شعرة شعرة، وعلى شعرها بنقرا (الساعة)

- إلها عقارب وما بتلدغ (الساعة)

- إلو وجه وإلو لسان، ويدل الناس على الزمان (منبه الساعة)

- وزنها وهي فاضية قد وزنها وهية مليانه (الساعة)

- كل ما تطسه يعلى حسه (الجرس)

- قده قد الفارة، وصوته يملأ الحارة (الجرس)

- قده قد البيضة وصوته يملا الأوضه (منبـــــــــه الساعة)

- إلو سنان وما بيعض (المشط)

- قده قد الكف وكتل ميه وألف (المشط)

- إم جليلة ظلموها الأحباب، منافعها كثيرة، ومركونة على الباب (المكنسة)

- بتمسكها من إيدها، وبتمسح بشعرها الأرض (المكنسة)

- من اسطمبول جابوني، وفي القصر العالي حطوني، وعلى حرير مشوني.

(المقص)

- بقرط ما بعرط، بفحم ما بشتم (المقص)

- عين بتسيل مالهاش مثيل (الحنفية)

- يا أبو كرش يا نونو، يللي بيحكي من مصرينو، من غير ضرب ما بيجي ويطرب للي مو الينو (العود)

- أكل بيها أكلة هنية، ولا تحوجني لغسل إيديه، أكل محشي، أكل مشوي إلا الشوربة والملوخية. (الشوكة)

- بنت الملك في قصرها، والدمعة لحد خصرها (الشمعة)

- قد البرتقانة وتملأ الدكانة (اللمبة)

- شبر او أقل، بيدخل ناشف وبيطلع مبتل (فرشاة الأسنان)

- طير طار مع الخطار لا إلو جنحان ولا منقار (البرق)

- قاعه ميه ورأسه نار (الشيشة)

- طير طار مع الخطار، محمل ميه ومحمل نار (الشيشة)

- بنت الوزير بتحكي من بطنها ما حد بيفهم رطنها (الشيشة)

- بتبوسها وتدوسها (السيجارة)

- جاجتنا الهندية، باضت بيضة نص أوقية، شقت البحر شق وجابت الخبر عن حق. (الراديو)

- إلو ثلاث رجلين وما لوش رأس (بابور الكاز)

- عبيد، بينهم ملك، إذا ضربته من جنبه بيعيط من عينه (بابور الكاز)

- عبد أسود، وشكله مسخرة، بيصير أحمر تحت الطنجرة(رأس بابور الكاز)

- إلو ستين رأس وما بيفكر (الكبريتة)

- طير طار مع الخطار، جناحه فضة وقلب نار (الكبريتة)

- بتطلع من بطن أمها، وبتحك ظهر أبوها (الكبريتة)

- مطرق ورد، يجرد جرد (عود الكبريت)

- عينها من طرف ذيلها (الإبرة)

- قد الفتر وطولـه متر (الإبرة)

- عريانة بردانة وتكسي الملايين (الإبرة)

- قد البندقة والعين مبزرقه (الكستبان)

- بير مليان دم، مد إيدك فيه ما بتنبل (المدير)

- إذا رفعته انكب، وإذا كفيته اندب (الطربوش)

- إلو رقبة وما الو رأس، والو إيدين وما الو رجلين (القميص)

- إشي إشي ولولا حمله ما مشي (الحذاء)

- قد الشبر وبتحمل الشاب العتر (الحذاء)

9 – أدوات القتال:

تعرضت فلسطين للمؤامرة منذ فترة طويلة، ويعتبر الشعب الفلسطيني من أكثر الشعوب تمسكاً بأرضه ولقد قاوم الغزاة منذ فترة مبكرة؛ لذلك اهتم بحمل السلاح للدفاع عن أرضه وشرفه، كذلك يعتبر السلاح مفخرة يعتز بحمله الفلسطيني في المناسبات والأفراح على اعتبار أن السلاح مفخرة الأجيال ويورث الفلسطيني ابنه محبة السلاح. من هنا اهتمت الحزازير بهذه الأمور تأكيداً لهذه المعاني في وجدان الأطفال لتطويع هذا الوجدان، وتنميته تجاه القيم التي يريدها المجتمع، عبر براعة متناهية في التطوير.

- جاجتنا بتكاكي على روس الزكاكي (البارودة)

- قاعدة في الخص، وعينها بتبص (البارودة)

- طويل طويل وما بيسع مد شعير (البارودة)

- قده قد الدبور وبلاعب الخيل في البور (الرصاصة)

- برق برق واتخبى بين الورق (السيف)

- شرق برق خزق الحيط ومرق (السيف)

- جمل هبهب، ميل يشرب، رأسه حية، وذيله عقرب (الرمح)

- أرنبه ما أرنبه، على الحيطان مطنبه، لو ضربتها عود زبيب راح تصيح صيح الذيب. (البارودة)

10 – العلم والمعرفة:

ويهتم الشعب الفلسطيني بالمعرفة والعلم. فلقد برز من بين الفلسطينيين العديد من رجالات العلم والمعرفة، قديماً وحديثاً. وظهر منهم العديد من المبدعين الذين أثروا المكتبة العربية بصنوف المعرفة المختلفة، لذلك تقدمت الحزازير لتعانق ما يتعلق بالقضايا المختلفة، ودور الكتاب والمكتبة والعلم وما يتعلق بذلك، وبحميمية مطلقة.

- أبكم ودمعه جاري، معلق بخمسة، وبيدعي الباري (القلم)
- بيت وبنطق في الجواب (القلم)
- أشي بيحملوه ثلاثة (القلم)
- بيحاكي كل الناس، وما في روح ولا احساس وما بيمشي إلا بقطع الراس (القلم)
- بتشرب من الراس، وبتحكي لأبعد الناس (ريشة الكتابة)
- بتكلم من غير لسان (المكتوب)
- بيحكي بلاحنك، ويمشي بلا رجلين (المكتوب)
- طير طار مع الخطار، لا إلو رأس ولا منقار (المكتوب)
- قد الكف بيلف الدينا لف (المكتوب)
- فيه الشكي وفيه البكي وفيه زرار المستكي (المكتوب)

- جاجتنا الحدربية تبيض البيضة أوقية، وبتشق البحر من شقه وبتجيب القلم من حقه. (المكتوب)

- بيسليك وإن طلبت منه إشي بيعطيك، وإن ناديته ما بيعطيك (الكتاب)

- إلو جلد ومش حيوان. وإلو ورق ومش نبات (الكتاب)

- قد السمسمة وبتجيب الخيل ملجمة (الكتاب)

11 – الحكم المركزة والعلاقات الإنسانية:

تنم كثير من الحزازير الفلسطينية عن تجارب ممتدة بحيث تبدو أقرب إلى الحكم المركزة المبثوثة التي تؤكد خبرات قائليها الذين خاضوا غمار الحياة، وحركوا وقائعها، فكانت الأحجية عصارة تلك العصارة المتبادلة ونتاجها المنطقي.[1]

- إشي إشي بيقل كل ما مشي (العمر)

- كل ما كثر غلي، وكل ما قل رخص (العقل)

- كل ما بيطول بيقصر (العمر)

- فصيح عمره ما تكلم، وقاضي عمره ما تعلم (الميزان)

- كل ما أخذنا منه بيكبر، وكل ما زدناه بيصغر (الحفرة)

- إن شاله واحد بيظل معاه، وإن شالوه اثنين طار (السر)

وتمتد الحزازير الشعبية، في هذا المقام، لتستلهم بعض الرموز والمواسم الدينية التي التصق بها الوجدان الشعبي العاشق للسؤال.

- عين بمزرابين، كل الخلق شربوا منها إلا اثنين (صدر المرأة - آدم وحواء)

---

(1) الحزازير الشعبية، دلالات أخرى: زكي العيلة، العدد (1310) مصدر سابق ، ص 3.

- توها، زوجوها أهلها وما ولدوها، ستها كانت في عرسها

(أمنا حواء وستها الأرض)

- صلى الفرض بطول وعرض لا بالسما ولا بالأرض (النبي يونس)

- اثنين ملاح واحد حلو، وواحد قباض أرواح (عيد الفطر وعيد الأضحى)

12 – حزازير تحاول استغفال السامع:

والهدف منها اختبار ذكاء من تلقى عليه، ودرايته وسرعة بديهته، كان الكبار يحزرونها في الجلسات العائلية أو المقاعد وليالي السمر، وعندما يود الأب أن يفخر بذكاء أبنائه أمام أفراد العائلة والأقارب.

- ابيض من البيض، وارفع من الخيط لبن يا تيس افهم يا حمار (اللبن)

- خيار اسمه، أخضر جسمه، والله لا يدلك على اسمه (الخيار)

- صفار البيض أبيض أم أبيضاً (أصفر)

- ديك باض على الحدود، إلنا ولا لليهود (الديك لا يبيض)

- رطل حديد ورطل قطن مين أكثر (نفس الوزن)

- زرعيه على شجره، لا هي ثور ولا بقرة (زرعية وهي نوع من العصافير)

- ثلاث قيقان على ثلاث حيطان، طار منهن واحد ظل اثنان (اثنان)

- بيضة من جاجة سوداء (بيضة)

- إلك إلك. وبستعمله الناس أكثر منك (اسمك)

- حزالق بزالق وفي كل شي لازق (الاسم)

13 – حزازير عامة:

وهذا النوع من الحزازير لدى سكان القرى، يرتبط بالحياة اليومية في مختلف مجالاتها تشكل لوحات فولكلورية وتاريخية تبرز بين طياتها بعض ملامح الوعي والثقافة الاجتماعية اليومية، وهو أمر يفيد الدراسات الاجتماعية، إذا ما حاولت استخلاص الملامح الاجتماعية للمكان في فترة زمنية معينة.

تدوين الحزازير الشعبية:

س : بيمشي على أربعة وهو زغير، واثنين وهو متوسط، وثلاثة وهو كبير. ما هو؟

ج : الإنسان.

س : مغارة ملانة حجارة، فوق الحجارة مصايات، وفوق المصايات ظوايات، فوق الظوايات حشيش، فوق الحشيش غنم برعن، إيش يكون؟

ج : رأس الإنسان بما فيه (فم، أنف، عينان، شعر) ثم القمل الكامن في الشعر.

س : سمكة في المي، والمي حاويها، سبحان من خلقها، وحل فيها، ما هو؟

ج : اللسان.

س : مغارة سمرا، وفرشة حمرا، وكراسي بيضا، ما هي؟

ج : الفم واللسان والأسنان.

س : حارة حراسها بيض، وبساطها أحمر. ما هي؟

ج : الفم والأسنان.

س : مغارة في بابها حجارة ما هي؟

ج : الفم والأسنان.

س : عمال وعاملين ، عن عينيك محجوبين، بيطحنوا طحين، وبيعجنوا عجين، من غير ما تدفع لهم أجرة وتقول متشكرين؟

ج : الأسنان.

س : عشرة شالوها، واثنين شافوها، واثنين وثلاثين أكلوها ، ماذا تكون؟

ج : الأصابع والعينان والأسنان.

س : أبوي بنالي بناية، وفي آخرها مراية؟

ج : الأصابع.

س : قد الحوارة، وأسرع من الطيارة؟

ج : العين.

س : عبدين في قناتين، ساكنين جيران، وما بيشوفوش بعض؟

ج : العينان.

س : بتأخذه ببلاش، وبترميه بمصاري؟

ج : الشعر.

س : بقجة مبقجة وجنابها مطعجة؟

ج : الأذن.

س : الشعر من جوه، واللحم من بره؟

ج : الأذن.

س : أوله فى تميك وآخره في أمك؟

ج : الثدي.

س : يا حزرك يا بزرك دبوسين على صدرك؟

ج : الثديان.

س : جرة سماق، لا بتنفتح ولا بتنذاق، ما بفتحها إلا الرب الخلاق؟

ج : المرأة الحامل.

س : علبه مسكره يا عبد الله، ما يعلمها إلا الله ما هي؟

ج : المرأة الحامل.

س : راح القدس لا مشي على رجليه، ولا شال في إيدي ، ولا شاف بعينيه. ما هو؟

ج : الجنين.

س : أجانا ضيف وضيفناه وفرحنا بيه و كتفناه؟

ج : المولود.

س : أختي في (طبريا)، أخذت الناعم ، وخلت الخشن ليا؟

ج : الطاحون.

س : فناجين فناجين، من هان (لجنين)؟

ج : آثار الماعز.

س : طبق صحون، من هان لاسطمبول؟

ج : خطوات الجمل.

س : باطية على باطية، من هان لقباطية؟

ج : خطوات الجمل.

س : شجرة إلها 12غصن، في كل غصن ثلاثين ورق ، نصها أبيض ، ونصها الثاني أسود ما هي؟

ج : السنة.

س : مكسور ومدور، وإن طل بينور؟

ج : القمر.

س : شايب ويرجع شب؟

ج : القمر.

س : رغيف رقيق في البحر غريق؟

ج : القمر.

س : طبق بنور في السما بيدور؟

ج : القمر.

س : وجه أبيض بلا لسان، ويدل الناس على الزمان؟

ج : القمر.

س : صحن صيني أزرق، فيه اللولو بيغرق، وفيه كعكة شامية، احزرها شويه؟

ج : السما والقمر.

س : سطحنا العالي، مليان سحالي؟

ج : السماء والنجوم.

س : فول مبذور من هان لاسطمبول؟

ج : النجوم.

س : قدح فول في السما مبذور؟

ج : النجوم.

س : غطا إمي رقوم رقوم، من غزة لوادي الروم؟

ج : النجوم.

س : صرة المغرب صريتها، وجيت الصبح ما لقيتها؟

ج : النجوم.

س : مطرق عقص، بيرقص رقص، بيصل مصر قبل العصر؟

ج : البرق.

س : طير طار مع الخطار لا إلو جنحان ولا منقار؟

ج : البرق.

س : بقرتنا البيضة فرقتنا وبقرتنا السودا جمعتنا؟

ج : النهار والليل.

س : جملنا الأبيض بينعلف عليقة ، وجملنا الأسٍود بيلملم عليقة؟

ج : النهار والليل.

س : جزرة بكسي ترقص رقصى – تصل مصر قبل العصر؟

ج : الشمس.

س : إشي بله ما بينبل، دقه ما بيندق.

ج : الظل.

س : إن دخل الميه ما بيغرق، وإن دخل النار ما بيحرق؟

ج : الظل.

س : قدر ما نطمه ما بينظم؟

ج : الظل.

س : بتمشي وراه متلحقوش؟

ج : الظل.

س : صاحبنا صبور، بيمشي شهور، بين رمال وجبال، ولا عمره يثور ، إيش هو؟

ج : الجمل.

س : بياكل شوك، وبيشنك لفوق؟

ج : الجمل.

س : طير طار بشفافه ، ما حذا فينا شافه ، حامل خده على كتافه؟

ج : الجمل.

س : صف صحون من هان لاسطمبول؟

ج : خطوات الجمل.

س : عاليها لحم، ودرجها حديد؟

ج : الفرس.

س : بتصهل لما بتمهل؟

ج : الحصان.

س : جمل زغير محمل مسامير؟

ج : القنفذ.

س : قرقوم حديد، جاي من بعيد؟

ج : الضبع.

س : لحمة من تحت وعظمه من فوق، إيش هوي يا صاحب الزوق؟

ج : السلحفاة.

س : حجر حجنجر، حجيره ، لا يبيض ويفقس ، جاجة لا. بيمشي على أربعة، حمار لا ، ما هو؟

ج : السلحفاة.

س : أفتيك يا شيخ مفتاني، محرم عليها السور باني، إن مشت مشى السور معاها، وإن وقفت عليها السور باني ، ماذا تكون ؟

ج : السلحفاة.

س : سرية عبيد جاي من بعيد.

ج : النمل.

س : أسود ما هو ليل، إلو جناحين وما بيطير، بياكل شعير وما هو فار ، ما هو؟

ج : النمل.

س : بتسع ميات الألوف، وما بتسع عصفور منتوف؟

ج : خلية النحل.

س : أفتيك يا راعي الفتية ، بحمولة تمشي شويه، وما بتعرف العجوز من الصبية؟

ج : خلية النحل.

س : اثنين طلن، وأربعة ظلن، والنشاش على الذبان؟

ج : أذنا الحمار وأرجله وذيله.

س : أربعة جراية، والخامس غز الراية؟

ج : أرجل الكلب وذيله.

س : صيف صيف، قطع الوادي زحيف؟

ج : الحية.

س : سكة سرنسكية ، على الحيط ملوية؟

ج : الحية.

س : سكة سرنسكية في الزرع مرمية؟

ج : الحية.

س : صفوري حموري، خضوري لسعني ورم جفوني؟

ج : الدبور.

س : أسمر سمير، وأصفر صغير وإن حاكاك تركي خلاك تبكي؟

ج : الدبور.

س : أحمر حمور ، أصفر صفور ، إن طعزك إيور تصيح ياليل؟

ج : الدبور.

س : يا حزرك يا بزرك، نط الفار على صدرك؟

ج : البرغوث.

س : يا حزريتك يا بزريتك، نط الفار على صديرتك؟

ج : البرغوث.

س : **حمزة، قمز قمزة، لحقوه خمسة، زقطوه اثنين، مرثوه مرتين؟**

ج : البرغوث والأصابع.

س : **غزال رابي في فلاه، مريمشي هو يد للي، ومريمشي هويدلاه؟**

ج : البرغوث.

س : **أسمر غطاس، نايم في الراس؟**

ج : القمل.

س : **قراعة قرعة، من فوقها جمال ترعى؟**

ج : القمل في الرأس.

س : **طير يطير، في السما إلو وربر، يأكل خرا، يوم يكب يرجع لوراء، ما هو؟**

ج : أبوجعران (الجعل).

س : **إلو تاج وما هو ملك ، وبيدلك على الوقت ، وما هو ساعة؟**

ج : الديك.

س : **جمل هبهب، ميل يشرب، خربط خربط مالطي؟**

ج : ديك الحبش.

س : **وحده عيانه بتحب الرمل وبتكره البلاطه ، وفي الشتا فراطه. ما هي؟**

ج : الدجاجة.

س : **أبيض منتوف، ما يطلع عليه صوف؟**

ج : الكتكوت.

س : إشي اسمه على جسمه.

ج : البيضة.

س : بير مشيد ما إلو قاع؟

ج : البيضة.

س : أحمد حمد لف البلد، نصه فضه ونصه ذهب ، ماذا يكون؟

ج : البيضة.

س : أبيض من البيض، وأحمض من الحميض؟

ج : اللبن الحليب.

س : أبيض من البيض، وارفع من الخيط، لبن يا تيس افهم يا حمار؟ (1).

ج : اللبن - الحليب.

س : قدها قد الطبه، ولابسه اطنعشر جبه؟

ج : البصل.

س : طيه على طيه يا حزام البدوية؟

ج : البصل.

س : قد الكباية وتلبس ألف عباية؟

ج : البصل.

س : بنت السلطان طالعة من الأرض، ونافلة شعرها بالعرض؟

ج : البصل.

---

(1) حمامة عسقلان: خليل ابراهيم حسونة، غزة - 2000، مصدر سابق ص 520 - 525.

س : شايب ما إله شوارب؟

ج : الثوم.

س : شكله زي القبة عليه اطنعشر حبة؟

ج : الثوم.

س : بتحطه في الثلج ما يبردش؟

ج : الفلفل.

س : معلق من شويشته ، حط البله في كريشته؟

ج : الفلفل.

س : طاسه طرنطاسه، في البحر غطاسه، من جوه لولو، ومن بره نحاسه، ما هي؟

ج : الرمان.

س : غرفة ستي، وسعت مية واحد، وما وسعتني؟

ج : الرمان.

س : صفته أمك على الرف، فرطته ميه وألف؟

ج : الرمان.

س : أمر من المرار، وأحلى من العسل، وأصفر من الدبور، وأعلى من الجمل؟

ج : حبة الزيتون.

س : بتدخل المغارة لابسة، بتطلع عريانه؟

ج : حبة الزيتون.

س : بنت الغية ، عليها مية كوفيه؟

ج : الملفوف.

س : **بنت الملك في الحاكوره، ولابسة مية تنوره؟**

ج : الملفوف.

س : **قاعدة في القفة وعليها ميت لفة؟**

ج : الملفوف.

س : **لونها أحمر على شلكين ، شعرها أخضر ومالهاش عين؟**

ج : الجزرة.

س : **يا حزريتك يا بزريتك عود زعيتر في قصريتك؟**

ج : الريحان.

س : **إذا كنت حزور وعروف، ابتعرف الجلد فوق الصوف؟**

ج : كوز القطن، ثمرة القطن.

س : **دور مدور على البيكار، عدس يا ثور افهم يا حمار؟**

ج : العدس.

س : **كعبه للحيوان ورأسه للإنسان؟**

ج : القمح.

س : **قده قد الكبيبه، شواربه يله الهيبه؟**

ج : الصبر، التين الشوكي.

س : **هبر هبر، مليان أبر، إذا ما عرفتوش اسأل عنه أبو عمر؟**

ج : كوز الصبر.

س : سبع عبيد راكبين قضيب؟

ج : الباذنجان.

س : أسمر قط قاعد في الخط؟

ج : الباذنجان.

س : عبد معلق من رأسه؟

ج : الباذنجان.

س : أربع عبيد، جايين من الصعيد، كل عبد على رأسه عود؟

ج : الباذنجان.

س : صابون صابون في الأرض مدفون؟

ج : البطاطا.

س : يا عجب يا عجب، الكفن حلاوة، والميت خشب؟

ج : البلح.

س : عزيزتنا شرف الله قدرها، بتحبل وبتولد من جدايل شعرها؟

ج : النخلة.

س : عليتنا خضرة، وبابها حديد، وسكانها عبيد؟

ج : البطيخ.

س : بايكه خضره، ومفتاحها حديد؟

ج : البطيخ.

س : مدينة حمرا، أسوارها خضره، سكانها عبيد، مفتاحها حديد.

ج : البطيخة.

س : شابطة في شباطها ولحيته في شطاطها؟

ج : البطيخة عندما تؤكل.

س : أخضر في السوق، أحمر في الدار [1]؟

ج : البطيخ.

س : بيحلي وبيسلي، وبيطعم الحمار؟

ج : البطيخ.

س : إن وقعته عن جبل ما بينكسر، وإن حطيته بين جبلين بينكسر، ماذا يكون؟

ج : بزر البطيخ.

س : بنت السلطان لابسة فستان، تعصخصرها بترميه؟

ج : حبة الترمس.

س : إجا يبوسها، قلع ملبوسها؟

ج : حبة الترمس.

س : في الزرع أخضر وفي السوق أسود وفي الدار أحمر؟

ج : الشاي.

س : بقرتنا البرقة، طلعت في الجبل ترقي، ياسمنها الغالي، ينباع برطالي ، ما هو؟

ج : البن - القهوة.

(1) نفسه، ص 225.

س : عبد معلق من ذنيه ، ما هو؟ [1].

ج : المصباح - إبريق الزيت.

س : عجوز نايمة... قايمة. ماذا تكون ؟

ج : الطاحونة.

س : جمل راقد بين المراقد، بياكل وبيشرب وهو قاعد ، ما هو؟

ج : فرن الطابون.

س : شايب أسنانه في بطنه؟

ج : لوح الدراس.

س : إلو أكثر من عين، لكن ما بيشوف؟

ج : الغربال.

س : جملنا هدار، فط من دار لدار، كوى حاله بالمسمار، ماذا يكون ؟

ج : البكرج.

س : عبد واقف على ثلاث رجلين؟

ج : المنقل.

س : إجميرة منقيرة؟

ج : الغليون.

س : بير من حجر، وحبله من شجر ونشله جر. ما هو؟

ج : الغليون.

---

(1) نفسه، أيضاً ص 227 .

س : قلب خالي وصيت عالي؟

ج : الطبل.

س : الحبل في رقته والدق في صلعته؟

ج : الوتد.

س : طي طي، والميت يشابه الحي؟

ج : الرسن.

س : كلب أجرب دايماً يشرب؟

ج : الدلو.

س : عجوز وإلو بعبوز؟

ج : الأبريق.

س : في النهار كركش، وفي الليل فاتح ثمه وما بنش ، ما هو؟

ج : الأبريق.

س : جملنا بارخ ، مصارينه تحته؟

ج : الخيمة.

س : عجل معجل ، وأسمر محنجل، وبطنه أسمر زي الثور؟

ج : الخيمة.

س : جرة زيت وبتضوي البيت؟

ج : السراج.

س : قاعد في دكانه وبيمص مصرانه؟

ج : السراج.

س : **قاعد وبيسيل من قاعه؟**

ج : السراج.

س : **كوم حديد على أربعة عبيد؟**

ج : السيارة.

س : **بيسمع بلا أذان، وبيحكي بلا لسان؟**

ج : الهاتف.

س : **أسود وبني من سنين كني، ومن سنين في كبي، وفي الأرض متخبي ، ماذا أكون؟**

ج : النفط.

س : **أشي يكون أسمر ويصير أحمر وفي الأخير بيصير أبيض ، ما هو؟**

ج : الفحم.

س : **أربعة حرامية لابسين طاقية؟**

ج : العقد.

س : **أمك اشتهت إشي وأبوك جاب إليها إياه أمك ريقت وأبوك حط إلها إياه ، ما هو؟**

ج : الخاتم.

س : **حلي لأمك واشترته ، بزقت عليه وعبرته ، إوكرهته وطلعته أيش يكون؟**

ج : الخاتم.

س : ملعب من قزاز فيه اطنعشر لاعب وثلاث حكام؟

ج : الساعة.

س : بتمشي نقرة نقرة وإلها شعره شعره، وعلى شعرها بنقرأ؟

ج : الساعة.

س : إلها عقارب وما بتلذع؟

ج : الساعة.

س : وزنها وهي فاضية قد وزنها وهي مليانه؟

ج : الساعة.

س : إلو وجه وإلو لسان، ويدل الناس على الزمان ، ما هو؟

ج : الساعة - المنبه.

س : قده قد البيضة ، وصوته يملا الأوضه؟

ج : الجرس.

س : قده قد الفارة، وصوته يملا الحارة؟

ج : الجرس.

س : كل ما تطسه يعلى حسه، ماذا يكون؟

ج : الجرس.

س : إلو سنان وما بيعض . ما هو؟

ج : المشط.

س : قده قد الكف وكتل ميه وألف؟

ج : المشط.

س : ثلاث صلعان سرقوا من بيت كل حاجه ، عدا شيء واحد ما هو؟

ج : المشط.

س : أم جليله ضربوها الأحباب، منافعها كثيرة ومركونة على الباب؟

ج : المكنسة.

س : بتمسكها من إيدها وبتمسح بشعرها الأرض؟

ج : المكنسة.

س : إشي قاعه ميه ورأسه نار؟

ج : الشيشة - الأرجيلة.

س : طير طار مع الخطار، حامل ميه وحامل نار ، ما هو؟

ج : الشيشة - الأرجيلة.

س : بنت الوزير بتحكي من بطنها وما حد بيفهم رطنها؟

ج : الشيشة - الأرجيلة.

س : بتبوسها وتدوسها؟

ج : السيجارة.

س : من اسطبول جابوني وفي القصر العالي حطوني وعلى الحرير مشوني؟ ماذا أكون؟

ج : المقص.

س : إشي إن اجتمع فرق؟

ج : المقص.

س : **بقرط ما بعرط، بحتم ما بشتم؟**

ج : المقص.

س : **عين بتسيل مالهاش مثيل؟**

ج : الحنفية.

س : **يا أبو كرش يا نونو، يللي بيحكي من مصارينو، من غير ضرب ما بييجي ويطرب إللي حوالينو. ماذا يكون؟**

ج : العود.

س : **بنتي وبناتها، وأربع حلق في وذيناتها، حيفا وياف قاعد مكانها، بتعلب في دكانها؟**

ج : الأرغول.

س : **آكل بيها أكلة هنية، ولا تحوجني لغسل إيديه آكل محشي آكل مشوي، إلا الشوربة والملوخية. من تكون؟**

ج : الشوكة.

س : **بنت الملك في قصرها، والدمعة لحد خصرها؟**

ج : الشمعة.

س : **قد البرتقانة ، وتملأ الدكانة؟**

ج : الشمعة.

س : **شبر والا أقل، بيدخل ناشف بيطلع مبتل؟**

ج : فرشاة الأسنان.

س : جاجتنا الهندية، باضت بيضة نص أوقيه، شقت البحر شق، وجابت الخبر عن حق؟

ج : الراديو.

س : إلو ثلاث رجلين وما لوشي إيدين، لكن إلو رأس. ما هو؟

ج : البريموس، بابور الكاز.

س : إلو ثلاث رجلين ورأس، لكن بيفكرش بيه؟

ج : بابور الكاز.

س : عبد أسود وشكله مسخرة، بيصير أحمر تحت الطنجرة؟

ج : بابور الكاز.

س : إذا أكلت بتكبر وإذا شربت بتموت . ما هي؟

ج : النار.

س : إن أطعمتها بتعيش ، وإن سقيتها بتموت؟

ج : النار.

س : إلها ستين رأس وما بتفكر؟

ج : علبة الكبريت.

س : طير طار مع الخطار، جناحه فضة وقلبه نار؟ [1].

ج : علبة الكبريت.

---

(1) نفسه (ص ص. ن).

س : **بتطلع من بطن أمها ، وبتحك ظهر أبوها؟**

ج : عيدان الكبريت.

س : **خيمة فيها جنود لا بسين طواقي حمر، كل ما خرج واحد بيموت، ما هي؟**

ج : علبة الكبريت.

س : **مطرق ورد ، بجرد جرد؟**

ج : عود الكبريت

س : **عينها من طرف ذيلها؟** [1].

ج : الإبرة، إبرة الخياطة.

س : **عريانة بردانة وتكسي الملايين؟**

ج : الإبرة.

س : **فرسنا جاي من بيت دراس، ملجومة من طرفها، مرخية من الرأس، ماذا تكون؟**

ج : الإبرة.

س : **إشي إلو رجل وحدة، وعين واحدة، ما هو؟**

ج : الإبرة.

س : **قد الفتر وطوله متر؟**

ج : الإبرة.

س : **قد البندقة ، وإلو عين مبزرقة؟**

---

(1) الحزازير الشعبية في فلسطين ، مصدر سابق، ص 28 .

ج : الكستبان.

س : **بير مليان دم ، مد إيدك فيه ما بتنبل؟**

ج : الحرير.

س : **إذا رفعته انكب ، وإذا كفيته اندب ، ما هو؟**

ج : الطربوش.

س : **إلو رقبة ما إلو رأس، إلو إيدين وما إلو رجلين؟**

ج : القميص.

س : **جامع إلو أربع أبواب، وما يسع إلا واحد؟**

ج : القميص.

س : **إشي إشي، لولا حمله ما مشي؟**

ج : الحذاء.

س : **حامل ومحمول ولولا الحمل ما مشى؟**

ج : الحذاء.

س : **قده قد الشبر، ويحمل الشاب العتر؟**

ج : الحذاء.

س : **جاجتنا بتكاكي على روس الزكاكي؟**

ج : البارودة.

س : **قاعدة في الخص، وعينها بتبص؟**

ج : البارودة.

س : **طويل طويل، وما بيسع مد شعير؟**

ج : البارودة.

س : **أرنبه على أرنبه، على الحيطان مطنبه، لو ضربها عود زيب ، بتصيح صيح الذيب؟**[1].

ج : البارودة.

س : **إشي بترميه بتستفيد منه؟**

ج : السنارة.

س : **إشي كل ما تضربه على رأسه بيمشي؟**

ج : المسمار.

س : **حزرتك حزازير يا بنت الوزير، أمك في عكا وأبوك في أزمير؟**

ج : الميزان.

س : **إشي قد البطيخة ، إيش هوى؟!**

ج : السكين لأنه بها يتم (قطع) البطيخة.

س : **قده قد الدبور، بلاعب الخيل في البور؟**

ج : الرصاص.

س : **برق برق واتخبي بين الورق؟**

ج : السيف.

س : **شرق برق خزق الحيط ومرق؟**

---

(1) نفسه. (ص . ن).

ج : الرصاص.

س : **جمل هبهب، ميل يشرب، رأسه ميه وذيله عقرب؟**

ج : الرمح.

س : **أبكم دمعه جاري ، معلق بخمسة وبيدعي الباري؟**

ج : القلم.

س : **كل ما بيطول بيقصر؟**

ج : القلم.

س : **بيبت وبينطق في الجواب؟**

ج : القلم.

س : **إشي بيحملوه ثلاثه؟**

ج : القلم.

س : **بيحاكي كل الناس، وما في روح ولا إحساس، وما بيعيش إلا بقطع الرأس؟**

ج : القلم.

س : **بتشرب من الرأس ، وبتحكي لأبعد الناس؟**

ج : ريشة الكتابة.

س : **بتكلم من غير لسان؟**

ج : المكتوب.

س : **بيحكي بلا فك، وبيمشي بلا رجلين؟**

ج : المكتوب.

س : **طير طار مع الخطار، لا إلو رأس ولا منقار؟**

ج : المكتوب.

س : **قده قد الكف، بيلف الدنيا لف؟**

ج : المكتوب.

س : **فيه المشكى، وفيه المبكى، وفيه زرار المسكه؟**

ج : المكتوب.

س : **جاجتنا الحدربيه، بتجيب البيضه أوقيه وبتشق البحر من شقه وبتجيب القلم بحقه؟**

ج : المكتوب.

س : **بيسليك ، وإن طلبت منه إشي بيعطيك، وإن ناديته ما بيعطيك؟**

ج : الكتاب.

س : **قده قد السمسمة، وبيجيب الخيل ملجمة؟**

ج : الكتاب.

س : **إن خش فيك بحييك ، وإن طلع منك بموتك؟**

ج : النفس، الروح.

س : **إشي كل ما خش فيك بتستلذ؟**

ج : النعاس.

س : **طويل طويل، وما بطول بز البقرة؟**

ج : الطريق.

س : حزازير بزازير دم الحيه على الجنزير؟

ج : الصدا.

س : عجل واقف على رجل؟

ج : الباب.

س : ثور بجعر بين جبلين؟

ج : الفص. (صوت يخرج من الاست)

س : إشي إشي، بيقل كل ما مشي؟

ج : القمر.

س : كل ما كثر غلى، وكل ما قل رخص؟

ج : العقل.

س : فصيح عمره ما تكلم، وقاضي عمره ما تعلم؟

ج : الميزان.

س : كل ما أخذنا منه بيكبر، وكل ما زدناه بيصغر؟

ج : الحفرة.

س : إن شاله واحد بيظل معاه ، وإن شالوه اثنين طار؟

ج : السر.

س : أوله فيك وآخره في أمك؟

ج : البز - الثدي.

س : عين بمزرابين، كل الخلق شربوا منه إلا اثنين؟

ج : صدر المرأة - آدم وحواء.

س : توها زوجوها أهلها ما ولدوها، ستها كانت في عرسها؟

ج : أمنا حواء، وستها الأرض.

س : صلى الفرض بطول وعرض، لا في السماء ولا في الأرض؟

ج : صاحب الحوت، النبي يونس.

س : اثنين ملاح، واحد حلو، واحد قباض أرواح؟

ج : عيد الفطر، وعين الأضحى.

س : صفار البيض أبيض أم أبيضاً؟

ج : لا هذا ولا ذاك فصفار البيض أصفر اللون.

س : ديك باض على الحدود، إلنا ولا لليهود؟

ج : الديك لا يبيض.

س : رطل قطن كبير الحجم، ورطل حديد صغير الحجم من أكثر؟

ج : نفس الوزن.

س : زرعيه على شجره، لاهي ثور لا بقره؟

ج : زرعيه - نوع من العصافير.

س : ثلاث قيقان على ثلاث حيطان، طار منهم واحد ظل اثنان؟

ج : اثنان.

س : بيضة من جاجة سودا؟

ج : بيضة.

س : إلك إلك وبستعمله الناس أكثر منك؟

ج : اسمك.

س : حزالق مزالق وفي كل إشي لازق؟

ج : الاسم.

س : ميه بلا نهار وجبال بلا حجار؟

ج : الحزيطة.

س : حامله ومحموله وناشفه ومبلوله؟

ج : السفينة.

س : نصها في المي، ونصها في الفضا، وبتردش على حد يوم القضا؟

ج : السفينة.

س : كل ما أخذت منه بيكبر ، وكل ما حطيت فيه بيصغر؟

ج : الحفرة.

س : ثلاث والثلاثة باسم واحد ، خلاق الثلاثة رب واحد، واحد في السما والأرض واحد، وواحد يلتقي يوم الحساب؟

ج : الميزان.

س : ديكنا الحيلبي، ممعوط الذينبي، شال الدار والدوار والبد والمعصار؟

ج : القطار.

س : إن رفعته بينزل وإن نزلته بيطلع؟

ج : البكرج أو براد الشاي.

س : إشي إن ظليت تدير عليه مي ما بنبل؟

ج : الظل.

س : بير ملان دم ، إن مديت إيدك فيه ، لا بتتلغمط ولا بتنبل؟

ج : الحرير.

س : إشي إذا شفته ما بتلبسوش، وإن لبسته ما بتشوفوش؟

ج : الكفن.

س : إشي خش فيك وما طلعش؟

ج : الروح.

س : إشي ميت بيجي الحي، وكل ما مشي الحي صاح الميت؟

ج : جرس الغنم.

س : قده قد الكبشه، قوم السلطان عن الفرشة؟

ج : عملية التبرز.

س : قده قد الجرس. نزل الخيال عن الفرس؟

ج : عملية التبرز.

س : إشي حيلك، عن الطريق ميلك؟

ج : عملية التبرز أو التبول.

س : صحن بيض واحد مقشر، والثاني بلاقشر من وين بتأكل؟

ج : من كليهما، لأنهما بدون قشور جميعاً.

س : بمشي على أربعة وهوي زغير، واثنين وهوي متوسط، وثلاثة وهوي كبير؟

ج : الإنسان.

س : طق طوقك ، ركب فوقك ، حط بريمه في مخزوقك؟

ج : إبريق الفخار.

س : أربعة شرم برم، واثنين طقز لري، اللي بين رجلين أمك إلك وإلا إلي؟ [1]؟

ج : بقلولة الحليب - أننيه الحليب صغيرة الحجم.

س : إن لاقاك ابوالحصين في زقاق ضيق بتوسع له والا بيوسع لك؟ [2]؟

ج : باجيب واحد زيك يوسع لـه.

س : خشبة طولها خمسة أمتار ،كل يوم بينقص متر، في كم يوم نقدر نقصها؟

ج : في أربعة أيام.

س : حاجة إذا أكلت بتكبر، وإذا شربت بتموت؟

ج : النار.

س : جاجتنا تكاكي فوق الزكاكي ، بيتها الزعنون انخرق في كانون؟

ج : البرد.

س : شعر مندوف ، لا هو قطن لا هو صوف؟

ج : الثلج.

س : إشي إذا بدك يحيا بيحيا ، وإذا بدك إياه يموت بيموت؟

ج : الكهرباء.

س : بمشي بلا رجلين وبيشوف بلا عينين، لا إلو عظم ولا عليه لحم؟

ج : الماء.

---

(1) عن مسلم نجيب (65 عام) بيت حانون 1999/4/2م .

(2) عن إبراهيم حسونة (70 عام) من قرية حمامة يقيم في مخيم الشاطئ ، تاريخ 1999/4/4م.

س : شجرة إلها 12 غصن ، في كل غصن 30 ورقة ، نصها أبيض ونصها الثاني أسود ؟

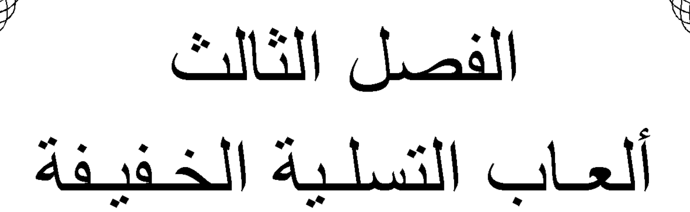
ج : العام.

* * * * *



القسم الثاني

تدوين الألعاب الشعبية



الفصل الثالث
ألعـاب التسلـية الخـفيـفة

* ألعاب تدليل الأطفال.
* الترقيص.
* تسلية الأولاد الكبار.
* الألعاب المألوفة
* ألعاب التنشيط
* هوامش الفصل الثالث

الفصل الثالث

ألعـاب التسلـية الخـفيـفة

1 – ألعاب الترقيص الخاصة بالأطفال:

أ – الشخشيخة " الخرويشة ":

وهي قطعة من الحديد أو علبة من التنك يوضع بها بعض الحصى، بحيث إذا هزت تصدر صوتاً يتلهى به الأطفال، وهذه اللعبة تمارسها الأمهات مع أطفالهن حتى عام أو عامين. ولقد بدأت المصانع في الدول العربية أخيراً إنتاج هذه اللعبة بمواصفات حديثة.

ب – الزغزغة:

ويتم ذلك بملاعبة الأطفال ومداعبتهم بالأصابع حيث يتم ملامسة بعض المناطق العصبية في أجسامهم الأمر الذي يجعلهم ينفجرون ضحكاً.

ج – النمنمة:

وهي مثل " الزغزغة " حيث تمثل أصابع الأم أو الأب أو الأخ الأكبر " الغول " في عقول الأطفال ووجدانهم. يقول لهم: نم. نم. نم. ويرتبط بهذه اللعبة الحكاية: هذا اللي أكل البيضة: حيث يمد الطفل يده فيمسك الأب أو الجد أصابعه حتى التوالي مبتدئاً بالإبهام. قائلاً:

- هذا اللي جاب البيضة. وينتقل على الإصبع الثاني.
- هاذي إلى قشرها وهنا ينتقل إلى الإصبع الثالث.
- هاذي إلي أكلها وعندما يصل البنصر.

يواصل: وهذا قال لأمه يا أمه نطحمتيش.

وهنا يحرك الأب أصابعه قائلاً: نم.. نم.. نم. فينفجر الطفل بالضحك.

د – الأرجحة:

يقوم الأب بملاعبة ابنه أو ابنته مع التراويد والغناء، ويكون هذا في بداية قدرته على المشي لتدريبه على ذلك، ويكون ذلك متلازماً مع الأهازيج والغناء للأطفال ومن ذلك ما يقال للطفل المتدرب على المشي:

شدي بلحك يا نخلة   شدي بلحك يا نخلة

وإذا استطاع الوقوف يقولون:

بلح.. بلح... بلح   إي ثبت الوقوف. كما يثبت ثمر النخل على شجره، وذلك أمام فرحة الأهل.

وعندما يتطور الأمر إلى المشي البطيء يقولون:

دادي خط العتبة   دادي حبه حبه

وهي مرحلة تعليمه المشي. كذلك يقال إذا كبر ملاطفة:

باط.. باط الغزال. ويفتح الوالد ذراعيه ويستقبل ركض الطفل البطيء.

وأيضاً أثناء ترقيص الطفل:

خيط أحمر يا (فلان) طل   انقطع والباقي ظل

ومن ذلك أيضا شد أذن الطفل مع القول:

بحياة عيسى موسى   تقول نو.. فيقول الطفل كذلك

ومن ذلك أيضاً:

وين حطوا العرب ع العقبة   ما أحلى الكف ع الرقبة

ويضرب الطفل ضرباً خفيفاً على رقبته.

أما الأب فيلاعب ابنته البالغة من العمر من (2 - 3) أعوام، وهي أمامه يؤرجحها نحو اليمين واليسار مع غنائه لها قائلاً:

يخـــرب بيتـــك يـــا زغيـــره ::: شـــــو طعمتينــــا إنجـــــاص
والـــــي عنـــده بنـــت زغيـــره ::: يبـــــــدلها رأس بـــــــرأس
يخـــرب بيتـــك يـــا زغيـــره ::: شـــــو طعميتنـــــا خـــــوخ
واللـــي عنـــده بنـــت زغيـــره ::: يجيـــب إلهـــا جـــوخ فـــي جـــوخ

وإذا حضر الأب ووجد طفلته نائمة، رفع عن وجها الغطاء قائلاً:

حـــــــدرجي بــــــــدرجي ::: كـــــل عـــــين مســــرجي
حـــــــدرجي بــــــــدرجي ::: كـــــل عـــــين بصاصــــة

ومن الألعاب التي ترتبط بترقيص الأطفال قولهم:

شـــــنجر بنجـــــر بـــــالتركي ::: يـــا مقصـــوفة مـــا أحســـنكي
مـــا أحســـن رنـــة خلخالـــك ::: محمـــــد يـــــرقص قـــــدامك

ويا محمد لا تتحول احمل سيفك واتدلل...

كذلك يقول الأب:

حـــــــوالاً الفـــــــلا لا ::: قرنبـــــــا الغـــــــزالا
ولـــك يـــا طـــالع الســـدرة ::: بســـــيفك لا تخليهـــــا

هذي مقيل الزينات (فلانة) قيلت فيها

وترتبط بهذه اللعبة لعبة تقوم بها الفتيات. حيث ترسم دائرة بها الأرجل ممتدة وتقوم إحدى الفتيات بالدخول في الدائرة، وتمد يدها على الأرجل دورياً، فمن يأتي علها كلمة عروس تخرج خارج الدائرة، وتبدأ اللعب بقولهن:

حيـيهم ومنـيهم يلعبـوا بالتفـاح باللقـاح ::: يـــا قلايـــد يـــا مـــلاح
دبـوس منحـوس ظبـي رجلـك يـا عـروس ::: يـــا معـــدلي يـــا عـــروس

بعد ذلك تقف البنات في سطر على الحائط، وإحداهن تمشي وتشير بإصبعها

على البنات دورياً وهي تقول:

ارتـــص ارتـــص يـــا ورق الخـــس ::: بنـــت الأفنـــدي نامـــت عنـــدي

ليله وحدة وبس

ومن تقف عندها كلمة بس تخرج من الدائرة.

2 – ألعاب تسلية الأولاد الكبار:

ويتسلى بها كبار السن من القرويين حسب ما يوجد في البيئة من حيوانات وإمكانات تساعد على هذه التسلية ومن ذلك:

1 - تربيح الكلاب على بعضها البعض.

2 - تحريض الجمال.

3 - تهييج الديكة أو القطط والكلاب.

ومن ينتصر كلبه أو جمله أو ديكه يعتبر هو الفائز.

وهذه اللعبة تشبه لعبة مصارعة الثيران في الغرب.

من جانب آخر، هناك ألعاب رياضية تحقق بعض المكاسب وأهمها التنافس بين الأولاد والحصول على الكسب ومن يحصل على مكسب أكثر يكون هو الفائز، ومن أبرز هذه الألعاب.

1 – صيد السمك بالصنارة:

حيث يذهب الأولاد إلى شاطئ البحر للصيد بالصنارة ومن يصطاد أكبر كمية هو الأكثر كفاءة.

2 - صيد السمك بضرب الشبكة:

يتم إلقاء الشبكة (ضرب الشبكة) في الماء، وهذه لها طريقة فنية خاصة، ومن

يكسب أكثر دليل أنه الأكثر قدرة على ضرب الشبكة.

3 - صيد السمك بالعب:

وهو عبارة عن عود ملوي من البوص يرتبط به قطعة مفتوحة من أعلى من الشبك يدخل السمك إلى فم العب، وبذلك يتم احتجازه، ومن يمتلئ عبه أكثر يكون هو الأكثر كفاءة.

4 - صيد الفر (السمان):

يقام " المنصب " وهو شبك واسع العيون " الفتحات " على طول شاطئ البحر خاصة التلال المرتفعة، والمنصب الذي يحصل على كمية أكبر من غيره هو الكاسب، وهذه الألعاب تعتمد على الحظ بالدرجة الأولى دون الكفاءة.

5 - صيد العصافير والفراش:

وهي أنواع كثيرة ويقوم بذلك الأولاد من سن الخامسة فما فوق، حيث يمارسون صيد العصافير مع بداية فصل الربيع عن طريق نصب الفخاخ، والشباك، والقضبان، واستعمال الشُدِّيدَة، وما إلى ذلك. والعصافير التي يصطادونها كثيرة أهمها:

- البليدي (الدويري): وهو عصفور صغير ذنبه أحمر وجسمه سكني.
- الشرع: عصفور ذنبه أحمر دائماً مشرع لفوق.
- البرق: عصفور لونه أبيض وأسود أو سكني.
- أبو حمار: أكبر من الدويري لون ريشه أسود.
- أبو رأس: بحجم أبو حمار، رأسه كبير وسكني اللون.
- سارق حنة أمه: صغير الحجم صدره أحمر.

- ديك السود: الشحرور.
- الكركز: صغير الحجم صدره أحمر.
- الزرزور.
- القطا.
- الحمام البري.
- الشنار.
- أبو الشوك.
- الدربي.
- اللامي.
- الحمرية.
- الصفرية.
- الزراعية.
- السنونو.

أ – صيد الفخ:

الفخ عبارة عن قطعة من الحديد على هيئة نصف دائرة به مقبض من الحديد أيضاً يربط به قطعة من الخشب تسمى " كرزم " بخيط صغير، والكرزم مشقوق من الرأس بقدر " 10.0 سم يعلق به من طرفه خرزة صغيرة، يوضع بالفخ بعد أن يربط بالكرزم" دودة (طعم) ثم يغطى عليه الرمل لإخفائه عن عيون العصافير، ويبدأ طرد العصافير بهدوء نحو الهدف. وعندما تقترب من الهدف تنقر " الطعم " الدورة " فيتم اصطيادها ومن يصطاد أكثر هو الكاسب.

ب – صيد القضبون:

القضبون عيدان تعصب إلى بعضها البعض وتلصق " بالدبيق " على شكل شبكة صغيرة، ثم توضع فوق أغصان الشجر، فتلصق بها العصافير والطيور عند اقترابها ومن يمسك قضبونه أكثر هو الفائز.

ج – صيد الشبك:

حيث يلقى بالشباك على تجمعات الطيور من الفر والحباري بجوار أشجار العنب. وما شابه.

ء – المُخِّيط (**نوع من اللصق**):

هـ – الشُدَّيدة: (**الشفاطة، المغيطة ، النقيفة**):

زوج من خيوط المطاط أو أي شيء سهل الامتطاط، يربط بعقفة من طرفيه، وجلدة رقيقة في الطرفين الآخرين، ويوضع في الجلدة حصورة - ترشق بها نحو الطير الصغير لإصابته.

و – عرنوس الذرة البيضاء:

حيث يصنعون شعر العرنوس على ظهر البيت فياتي العصفور ليأكل من العرنوس فيلتف الشعر على رقبته وبذلك يتم القبض عليه.

أما حديثاً فبالإضافة للأدوات السابقة فإنهم يستعملون:

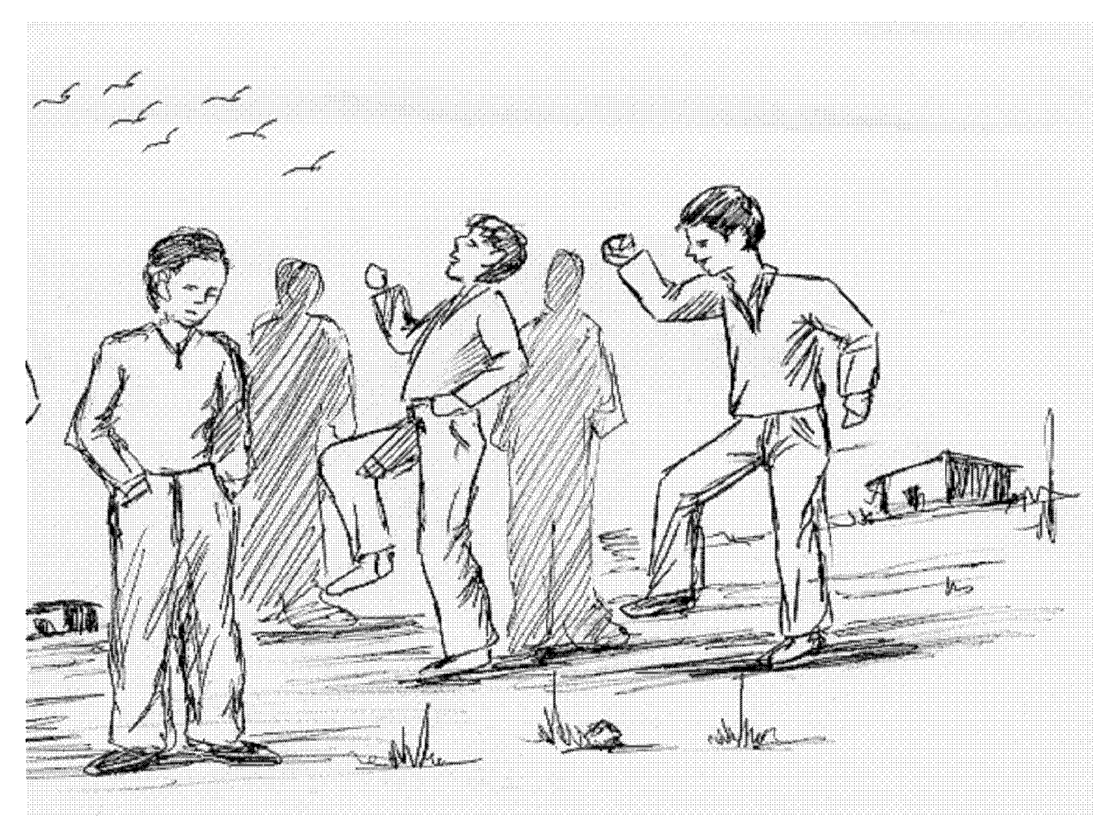
- بنادق صيد الأطفال (دم. دم)، وهي غير موجوده بعد العام 1967م.

- بنادق الرش.

- الناردمون. وقد استعمل بعد العام 1967، وهو مادة مخدرة توضع مع القمح، حيث ترش في مكان وجود الطيور، وعندما يأكل منها العصافير تتخدر ويقبض

عليها الطفل، وهواة الصيد من الكبار.

لفتك ما لفتك:



العدد: 1 - 4

الفرق: فريق واحد أو اثنان حسب الاتفاق.

من الألعاب الخفيفة يلعبها الأطفال تحت سن العاشرة، وهي من الألعاب المختلطة، (أولاد وبنات). من الممكن أن يقومون وحدهم بأدائها، أو بتوجيه من شخص أكبر هو رئيس اللعب.

طريقة اللعب:

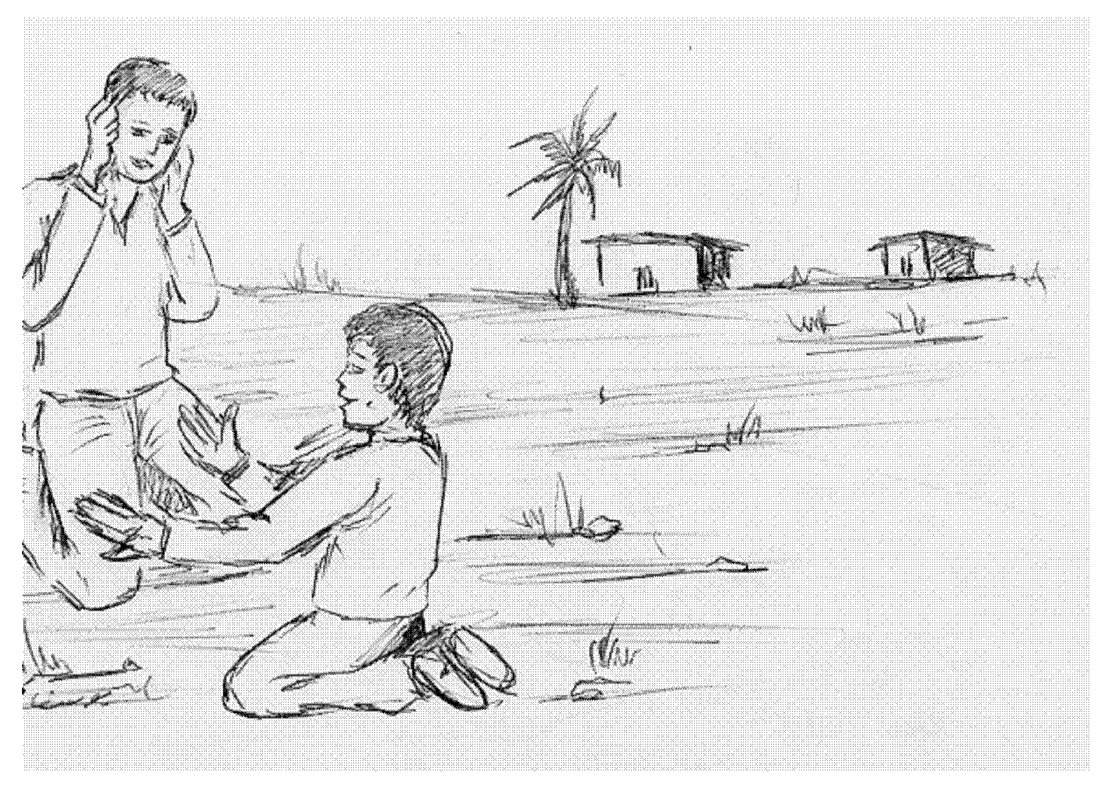
يقف الأولاد في صف واحد، ثم يسير كل واحد وحده بحركات بطيئة، بعد ذلك

يدير وجهه يميناً ويساراً متلفتاً أثناء سيره، وهو يقول:

لفتك ما لفتك لفتك السريسه تخلي عظامك هريسة

وأحياناً تكون حركة السير، بتوجيه من رئيس الفريق إذا تم الاتفاق على ذلك، مع ملاحظة أن الأقوال والحركات تعاد عدة مرات.

لعبة بس بس:



العدد: 2

الفرق: فريقان كل شخص فريق واحد بمفرده.

لعبة مسلية للأطفال، تلعب من قبل طفلين فقط، ويمكن ادائها في جميع الأوقات.

طريقة اللعب:

يمسك أحد الطفلين (الطفل الأول) أذنيه بيديه، ويضع الطفل الثاني يديه مبسوطتين على فخدي الطفل الأول. فيقول، بس.. بس وكأنه ينبهه إلى أنه سيضربه ليرفع يديه. فإن رفعها قبل أن يمسه بيديه غلب، وانتقل اللعب للطفل

الثاني. وهكذا، وإذا لم يتمكن الطفل الثاني من رفعها، يضربه الطفل الأول ويظل هكذا إلى أن يتمكن الطفل الثاني (المضروب) من رفع يديه، حيث يخطئه الطفل الأول، ويبدأ اللعب من جديد.

لعبة حادي بادي:



العدد: 5 - 7

الفرق: فريق واحد.

هي لعبة خاصة بالجنسين من الأطفال، وغالباً ما يلعبونها في فناء المدرسة أو الحارات أو في المنازل الريفية الواسعة.

طريقة اللعب:

تبدأ اللعبة بترديد أهزوجة (حادي بادي ، سيدي محمد البغدادي، شاله حطه، كله ع هادي) بعد القرعة يقف الأطفال مشكلين دائرة، وسطهم طفل تم اختياره عن طريق القرعة، ليشير الطفل بإصبعه على الأطفال المكونين للدائرة، وهو يردد الأغنية (حادي بادي، سيدي محمد البغدادي، شاله حطه، كله على هادي). وعند انتهاء الغناء يخرج الطفل الذي يشار عليه، مع آخر كلمة بالأغنية، وهي كلمة (هادي) وتُكرَّر هذه الأغنية، وفي كل مرة يخرج طفل (طفلة) إلى أن يبقى طفل (طفلة) واحد، فيصبح هو البادىء باللعب.

حيا بيا:



العدد: 1 - 3

الفرق: ثلاث فرق، كل شخص فريق لذاته.

طريقة اللعب:

يقف أحد الأولاد، أو من يشكلون اللعب (2، 3) ويضع كل واحد بيده حبل طويل معقود من طرفه، ثم يلوح به بشكل دائري بقوة شديدة وهو يهزج قائلاً: حيا بيا واللي بتعطل مش عليا.

وبالضرورة فإن الحبل سيصيب أحد الأولاد من اللاعبين أو غيرهم

وسيوجعه، وعندئذ يكتسي وجوه الأولاد بالسعادة، وهنا يبدأ اللعب والتلويح من جديد، وعلى أيدي لاعبين جدد أيضاً.

الحظ (حظك بختك):



العدد: 1 - 3

الفرق: فريق واحد

هذه اللعبة يقوم بأدائها كل من الأولاد والبنات على السواء، وتمارس في الغالب في نهاية السنة الدراسية بعد تقديم الامتحانات وانتظار النتيجة، أو أثناء المنافسات في اللعب، أثناء انتظار الفوز.

طريقة اللعب:

تتم هذه اللعبة بأخذ زهرة نبات، ثم سؤال الزميل لزميله شوف لي حظي، هل أنجح (أكسب) أم لا ؟ فيقوم الزميل بنثر أوراق الزهرة تباعاً وكلما نثر ورقة يقول (ناجح - راسب) على التوالي. والجواب هو ما يرافق آخر ورقة من أوراق الزهرة للكلمة المعنية ناجح أو راسب. وأحياناً يقوم بهذه اللعبة، فرد واحد.

لعبة كلوا بامية:



العدد: 4 - 6

الفرق: فريق واحد.

هذه اللعبة خاصة بالجنسين يلعبها الأولاد والبنات، في فناء المدرسة أو في الحارات أمام البيوت وفي الغالب في فصل الربيع والشتاء.

طريقة اللعب:

يقف مجموعة من الأولاد والبنات في دائرة ويمد كل طفل يده مع اتجاه الكف

للأسفل حيث يضع كل طفل يده فوق يد زميله، وأثناء اللعب يردد الأطفال كلوا بامية، عدة مرات. وبعد الانتهاء من ترديد الجملة يسحب كل طفل يده، ويقلب كفه أو يتركه كما هو، والكف المخالفة لأكف الأطفال يخرج صاحبها من اللعب. ويستمر الأولاد على هذا المنوال حتى يبقى طفل واحد يكون هو الفائز.

لعبة السلطة (صحن السلطة):



العدد: 5 - 8

الفرق: فريق واحد.

لعبة مختلفة يلعبها الأولاد والبنات وتلعب في جميع الأوقات والأمكنة كساحات المدارس والحدائق والفرق الواسعة. والسلطة لفظة إيطالية تعني الخضر النيئة والمخلوطة بالزيت والحامض والثوم والملح[1].

طريقة اللعب:

---

(1) ألعابنا الشعبية الفلسطينية: عيسى نقولا ترزي ، مصدر سابق ، ص 76.

تحتوي السلطة على الخيار والبندورة والزيت والبصل والنعنع والبقدونس والفلفل.. إلخ يسمى كل لاعب من اللاعبين باسم الخضر الموجودة في السلطة، مثلاً يدعى واحد منهم باسم الخيار والثاني باسم البندورة والثالث باسم الزيت وهكذا.. الخ. تجرى القرعة والفائز يبدأ باللعب وليكن الشخص الذي أطلق عليه اسم البندورة فيقول: (سلطة سلطناها كل شيء فيها ما عدا الخيار ما فيها) فيرد اللاعب المسمى باسم الخيار (خيار فيها كل إشي فيها ما عدا الزيت ما فيها) فيرد الزيت (زيت فيها كل شيء فيها ما عدا البصل ما فيها) البصل يرد نفس الرد، وهكذا تستمر اللعبة؟. وإذا لم يرد البصل بسبب النسيان مثلاً يخرج من اللعبة.

تبدأ البندورة من جديد وتقول: (سلطة سلطناها بندورة فيها كل شيء فيها، ما عدا)، وهكذا تتكرر اللعبة حتى يبقى فائز واحد، يحكم على من نسي دوره أن يعمل شيئاً كالوثب أو الغناء أو التمثيل أو تقليد صوت من أصوات الحيوانات...إلخ.

لعبة كيف حالك:



العدد: أي عدد وفي الغالب (4 - 6)

الفرق: فريق واحد من الفتيات فقط، ولهن رئيسة.

من الألعاب الخفيفة التي تمارسها الفتيات في الأماكن القريبة من المنازل، وفي الغالب أمام المخابز في انتظار نضوج الخبز، أو أمام المدارس قبل قرع الجرس.

طريقة اللعب:

تشكل الفتيات فريقاً صغيراً له رئيس يكون في الغالب أكبر البنات

سناً حيث تصبح رئيسة للعبة، وقائدة لها تنظمها وتحركها وتوجهها. وتبدأ اللعبة بأن تمد الرئيسة يدها إلى أي فتاة[1] فتضع الفتاة يدها بيد القائدة التي تقوم بأداء أغنية ملفقة[2] تحاول بها خداع الفتاة الصغيرة وهي تقول بسرعة:

كيف حالك، لالك، بالك.

مقشوطة، لوطة، بلوطة.

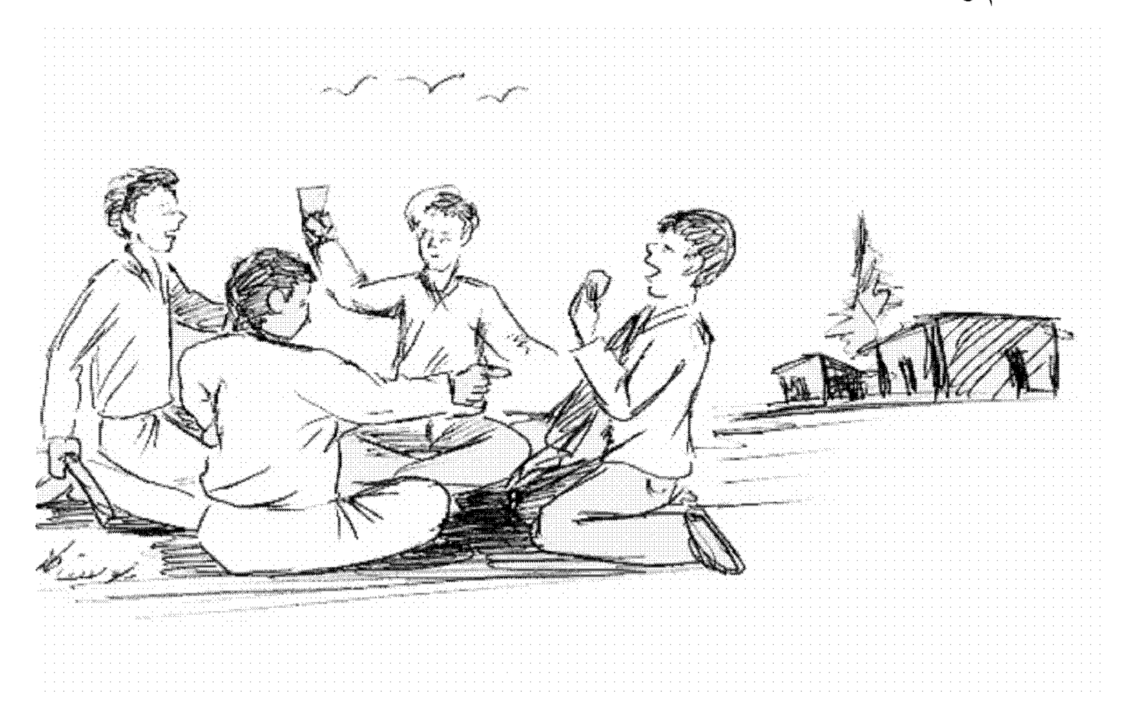
بقضامه وفستق مخلوطة.

وعند نهاية كلمة مخلوطة تفاجئها الفتاة الكبيرة بشديدها بقوة، ثم تبدأ اللعب بعدها من جديد، بين صخب الفتيات وضحكاتهن.

(1) تكون ريادة اللعبة في بعض الأحيان دورية.

(2) غير منتظمة، وبدون معنى .

لعبة حاكم وجلاد:



العدد: 4 - 6 أولاد.

الفرق: فريق واحد.

هذه اللعبة غالباً ما يلعبها الأولاد، مقلدين الكبار في أعمالهم خاصة ما يتعلق بالعقوبات والجزاء، وهذه اللعبة تعتمد على الحظ بالدرجة الأولى.

طريقة اللعب:

يتم إحضار ورقة تقسم إلى 4 أجزاء متساوية[1] يكتب عليها بعد تقطيعها على التوالي (حاكم، جلاد، مفتش، لص) بتجمع الأولاد في حلقة صغيرة، ويقوم أحدهم

---

(1) من الممكن أن يلعب (5، 6 أطفال) . وهنا تقسم الورقة إلى (5، 6) أجزاء يضاف عليها (حم، وحمار).

ويختار إما بالقرعة، أو لكونه الأكبر سناً، تطبيق الأوراق وإخفائها خلف ظهره، ثم خضها بيديه عدة مرات أمام اللاعبين ثم يلقي بها بقوة على الأرض، بحيث يتناول كل واحد من الحضور ورقة، يفتحها، ويقرأ بشكل صامت الكلمة المكتوبة فيها، دون أن يبوح بذلك، وهنا يتكلم " الجلاد " قائلاً:

أين المفتش!؟

فيقول صاحب ورقة المفتش:

نعم.

فيقول " الجلاد ":

- أخرج لصك:

فيقوم " المفتش " بالتحديق في اللاعبين والمتبقين وهم (الحاكم، والحم، والحمار، واللص) أو (حسب العدد) ويستمر في التفرس، في محاولة منه لقراءة دواخلهم وفي النهاية يختار، فإن كان اختياره موفقاً يقوم الحاكم بإصدار حكمه على (اللص)، وإن كان الحكم خاطئاً يصدر الحاكم حكمه على المفتش الذي أخطأ التقدير. وفي الغالب، ما يكون الحكم عبارة عن بعض الجلدات الخفيفة أو تقليد صوت بعض الطيور أو الحيوانات أو السير إلى مسافة غير بعيدة على رجل واحدة، وهكذا.

لعبة أنا وين... فتح (فش... فتح):



العدد: 6 - 8

الفرق: فريق واحد.

لعبة خاصة بالأطفال من 8 - 10 سنوات من الجنسين، تساعدهم على الإثارة والانتباه وهي من الألعاب المحببة لديهم.

طريقة اللعب:

يقوم من يقع عليه الاختيار بإغماض عينيه ووجهه متجهاً للحائط، والعد لغاية

عشرة، وفي هذه الأثناء يقوم الأطفال بالاختباء في أماكن مناسبة ومختلفة، وبعد أن يفتح الطفل عينيه يبدأ بالبحث عن الأطفال، فإن هو وجد أحداً يتجه نحو مكان العدد الذي بدأ منه يقول بصوت مرتفع: " أنا هان " وهنا يأخذ الطفل الذي اكتشف أمره مكان الأول وهكذا، أما إذا انتهت اللعبة ولم يستطع اكتشاف أو اللحاق برفاقه إلى المكان المحدد وقوله: " أنا هان " يعاود اللعب من جديد ويبدأ باللعب.

لعبة بحياة عيسى موسى...



العدد: 2

الفرق: فريق واحد.

من الألعاب الخفيفة التي تمارس في معظم الأوقات والفصول والأماكن، خاصة داخل البيوت قصد تسلية الأطفال وإلهائهم.

طريقة اللعب:

يقوم بهذه اللعبة الأطفال الأكبر سناً مع إخوتهم الصغار لتسليتهم، يتجمع عدد

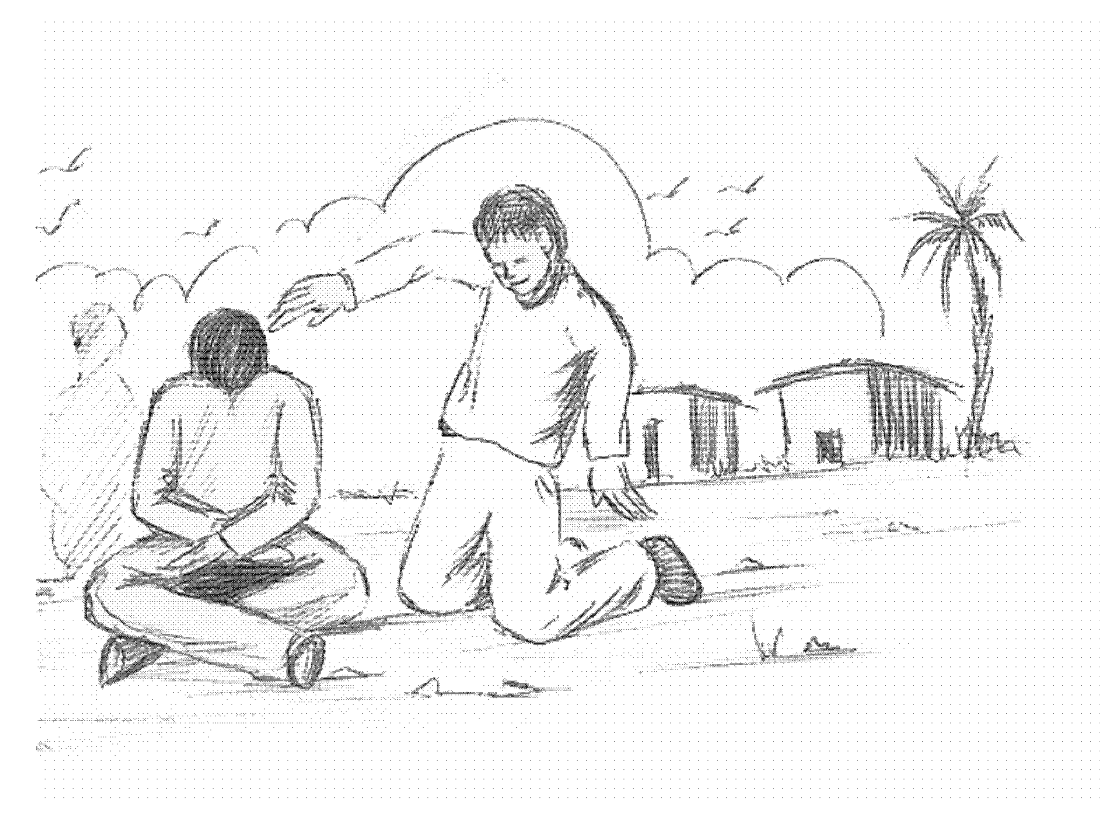
من هؤلاء الأطفال في حدود 6 سنوات على ان يكون محرك اللعب طفل أكبر (10 - 12 سنة). يمسك الطفل الكبير أذنى الأصغر برقة وهو جالس خائفاً أمام تحريك الطفل الأكبر لأذنيه ويقول:

بحياة عيسى موسى تقول نو[1] فيقول الطفل الصغير: نو

وهو يضحك مع بقية الأطفال الذين يتصايحون مرحين.

(1) نو : يقلد هنا صوت القطة .

لعبة وين حطوا العرب:



العدد: أي عدد

الفرق: فريق واحد

من الألعاب الخفيفة، تلعب في كل زمان ومكان، خاصة في المنازل لتسلية الأطفال الصغار وإلهائهم.

طريقة اللعب:

يلعبها مجموعة من الأطفال حتى حدود الثامنة على أن يقود اللعبة، ويحركها طفل أكبر سناً يجلس بينهم لملاعبتهم. تبدأ اللعبة بأن يترك كل ولد من الأولاد

رأسه (رقبته) بين يدي الولد الكبير، الذي يقبض عليها، وهو يقول:

وين حطوا العرب؟

فيجيب الطفل الصغير:

ع العقبه[1].

فيرد الطفل الكبير وهو يضربه على رقبته ضربة خفيفة جداً، ما أحلى الكف على الرقبة.

ومن الملاحظ هنا أن كلمة العقبة أو الحدبة تعني موافقة الطفل على تلقي الضرب، الذي يكون غير موجع، ويستمر اللعب، وفجأة يخرج الطفل الكبير بلطمة قوية بعض الشيء فيضحك الجميع مسرورين ويبدأ اللعب من جديد.

---

(1) يقال أحياناً: " الحدبة ".

لعبة اللي ع رأسه علامة...



العدد: أي عدد

الفرق: فريق واحد من الجنسين

مــن الألعــاب الخفيفــة المســلية، يلعبهــا الأولاد أمــام المنــازل والبيــوت القروية، تحت إشراف ذويهم، لقتل الوقت وجلب المرح.

طريقة اللعب:

يجتمع الأطفال (4 - 8) سنوات من الجنسين في فريق واحد يرأسه أحد الأولاد الأكبر سناً. يبدأ اللعب بأن يحاول قائد اللعب أن يخادعهم، أو هم يخادعون أنفسهم ويخادعون بعضهم البعض، فيقوم أحدهم بوضع علامة على رأس طفل من الأطفال[1] دون أن يشعر بذلك. والعلامة عبارة عن ورقة صغيرة أو ريشة طائر، أو عود صغير. وهنا يقول أحدهم:

إللـــي ع رأســـه علامـــة   يجـــي أبـــوه بالســـلامة

فيمد الأطفال أياديهم على رؤوسهم يتحسونها. كل منهم يود أن يبحث عن " العلامة "وأحياناً يضعون على رأس الطفل المعني "قطعة قماش صغيرة " ويقول من وضعها:

إللـــي ع رأســـه حطـــه ::: يجيـــب أبـــو البطـــة

وهكذا تستمر الألعاب والحركات بين مزح الأطفال وتضاحكهم.

---

(1) علامة : شيء ما .

لعبة الغلاية:



العدد: 1 - 4

الفرق: فريق واحد لـه رئيس يكون أكبر سناً.

من الألعاب الخفيفة التي يؤديها الأطفال خاصة في فصل الصيف، ومن الغالب ما تؤدي بشكل فردي ودوري. ويشرف على اللعبة طفل أكبر سناً.

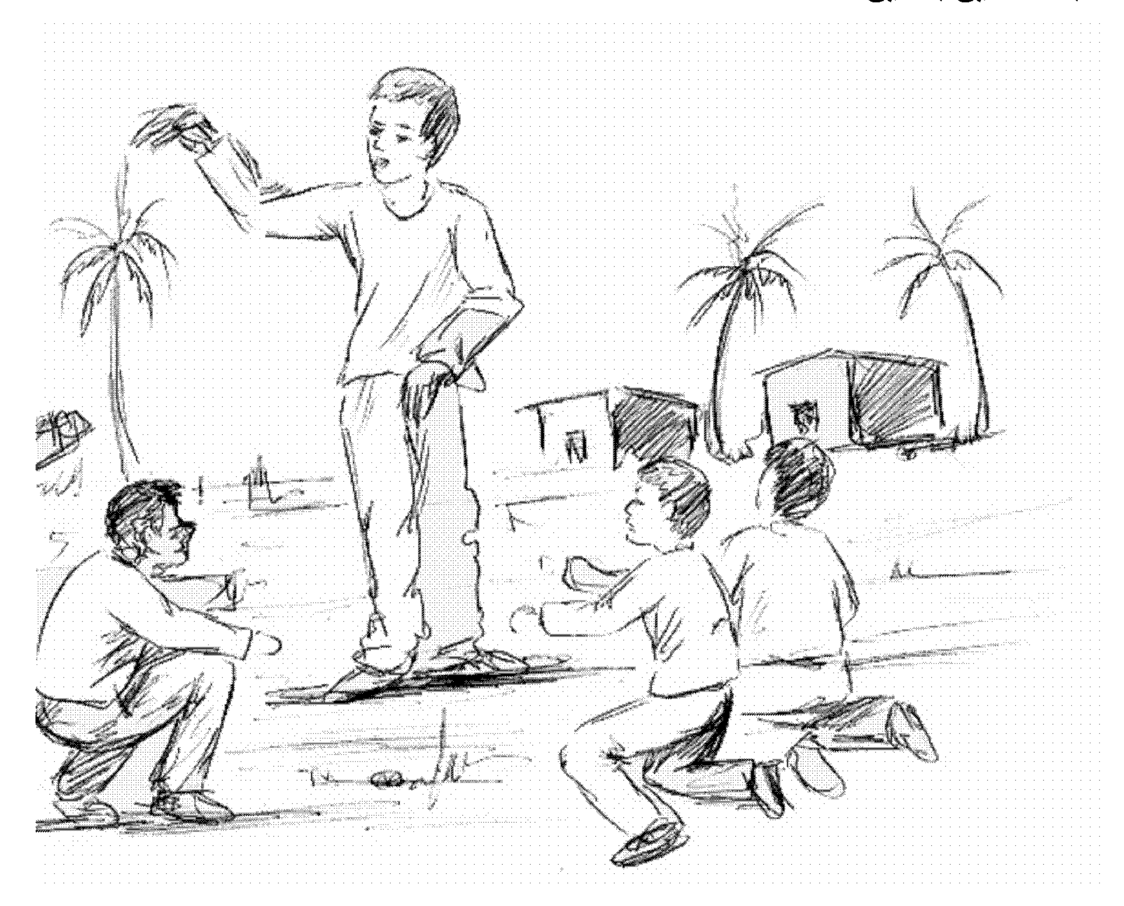
طريقة اللعب:

تبدأ اللعبة بتجهيز " تنكة " يفضل أن تكون على شكل مربع أو تجهز إن كانت

دائرية لتأخذ الشكل المطلوب وهو المربع.. [1] تثقب التنكة من الجوانب مع ضرورة إبقاء القاع سليماً وتملأ بالورق المغمس بقطرات من الكيروسين. وفوق الورق وفي الجانب العلوي توضع بعض حبوب الفول أو الحمص الجاف. يتم إشعال الورق في " التنكة" ثم يبدأ التلويح بها في الهواء بقوة تعمل على إشعال النيران فيها حيث يتم قلي حبيبات الفول والحمص بين تضاحك الأطفال الذين يوزعونها على بعضهم البعض وسرورهم.

(1) تمثل بهذه الهيئة شكل الطابون .

لعبة سكاكين بكاكين:



العدد: 10 فما فوق.

الفرق: فريق واحد.

يقوم بهذه اللعبة الأطفال من الجنسين وبالذات في فصلي الربيع والصيف بهدف التسلية، وهي من الألعاب المحبوبة لديهم، كما أنها تنمي لديهم سرعة الاستجابة والدقة والانتباه.

طريقة اللعب:

يتحلق الأطفال على شكل دائرة ثم يختارون أحدهم عن طريق القرعة ليكون وسط الدائرة يبدأ اللعب بعد انطلاق صوت الطفل داخل الدائرة قائلاً:

- سكاكين بكاكين تكسر رجلين الواقفين، فيجلس الجميع.

ومرة أخرى يقول:

- سكاكين بكاكين تكسر رجلين القاعدين، فيقف الجميع.

ويستمر الطفل الواقف وسط الدائرة إطلاق كلامه بسرعة وبمراوغة محاولاً أن يوقع الكثير من الأطفال في الخطأ أي أن يقف إذا جلس الأولاد، والعكس فإن حدث يخرج من اللعبة. وتستمر اللعبة حتى يتبقى طفل واحد الذي هو بالتأكيد أكثر الأطفال انتباهاً، يقف هذا الطفل وسط الدائرة مكان الطفل الذي سبقه باللعب ويبدأ اللعبة من جديد.

لعبة تفتيش:



العدد: 5 - 7

الفرق: فريق واحد.

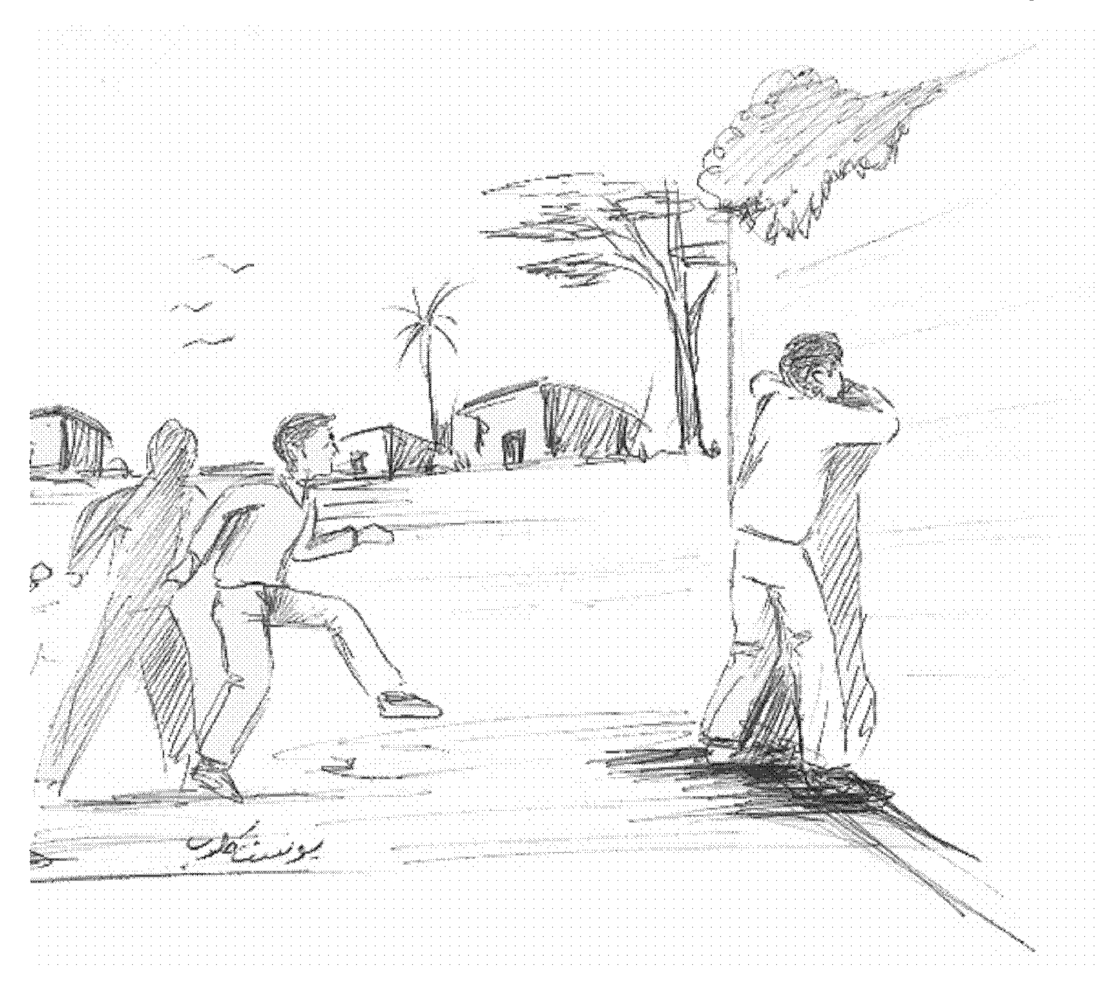
لعبة نهارية خاصة بالأولاد، تلعب في فصل الربيع والصيف.

طريقة اللعب:

يتفق مجموعة من الأطفال، الأولاد. بأن يفتشوا زملاءهم من الأطفال الذين يمرون أمامهم في الطريق. وبسرعة يتحوطون الطفل المراد تفتيشه، ويقولون بصوت مرتفع: " تفتيش " وهنا يبدأون عملهم ويأخذون كل ما لديه من ألعاب واشياء أخرى، موجوده معه، ويضعونها بكيس ويعاودون اللعب بهذه الطريقة مع

أكثر من صديق لهم. وهكذا تستمر اللعبة، وفي النهاية يرجعوا جميع ما أخذوه إلى رفاقهم، وهم يضحكون ويصيحون مسرورين.

لعبة واحد اثنين ثلاثة:



العدد: 5 فما فوق.

الفرق: فريق واحد.

لعبة نهارية خاصة بالأطفال تلعب في الغالب بعد صلاة العصر، تنمي لدى الأطفال الترقب والحذر، والمراوغة، وقوة الملاحظة.

طريقة اللعب:

يـتم اختيـار الطفـل الـذي يلعـب أولاً عـن طريـق القرعـة، يقـف الطفـل ووجهـة للحـائط ويديـه مرتكزتـان عليهـا، علـى بعـد خمسـة أمتـار تقـف مجموعـة مـن الأطفـال علـى خـط مسـتقيم، وهنـا يعـد الطفـل الـذي وجهـه للحـائط(واحـد، اثنـين، ثلاثـة) ويحـول وجهـه جهـة الأطفـال الـذين يتقـدمون إليـه خطـوة خطـوة. إذا رأى أثنـاء استدارته نحـو الأطفـال أيـاً مـنهم بتحـرك يخـرج خـارج اللعـب، ثـم يحـول وجهـه جهـة الحـائط ويعـاود العـد مـن جديـد ويلتفـت جهـة الأطفـال، وإذا رأى أي مـنهم بتحـرك يخـرج خـارج اللعـب. ويسـتمر الأطفـال بالتقـدم نحـو الطفـل الـذي يقـف باتجـاه الحـائط، حتـى يصـل إليـه أي طفـل ثـم يلمسـه أو يضـربه ضـربة خفيفـة علـى ظهـره، ثـم يجـري بقيـة الأطفـال الـذين حـالفهم الحـظ بالاسـتمرار باللعـب فـي كـل اتجـاه حتـى يسـتطيع الطفـل الـذي كـان واقفـاً موجهـاً وجهـه للحـائط مـن الإمسـاك بأحـد الأطفـال، وفـي هـذه اللحظة يكون الطفل هذا هو البادئ. وهكذا يستمر اللعب.

لعبة الباب:



العدد: 8 - 10

الفرق: فريق واحد.

يشترك في هذه اللعبة مجموعة من الأطفال من الجنسين وهي من الألعاب المسلية عندهم. تعود أهميتها إلى أنها تساعدهم على رفض القيد والعمل للتحرر من ذله وعبوديته.

طريقة اللعب:

يمسك كل طفل بيد زميله مكونين دائرة متشابكة الأيدي، ويتم اختيار طفل ليقف داخل الدائرة حيث يحاول الخروج منها بضرب الأيدي وهو يقول: (مين هونا باب) أأدخل من هنا، والمجموعة تحاول أن تمنعه من الخروج، بتحريك الأيدي المتشابكة أعلى وأسفل وهي تردد: (لا والله). يكرر الطفل المحاولة من ناحية أخرى في الدائرة حتى ينجح في الخروج منها قائلاً: (آه والله) فتطارده المجموعة، ومن يمسك به يحل محله في اللعب.

لعبة صيد البط:



العدد: 10 - 12

الفرق: فريق واحد.

مشترك في هذه اللعبة الأطفال من الجنسين، وهي لعبة محببة لديهم، ترجع أهميتها بالإضافة إلى التسلية إلى كونها تقوي التركيز والتصويب لدى الأطفال، وكذلك تنمي لديهم حب الإرادة.

طريقة اللعب:

تلقى الكرة وسط اللاعبين، ويبدأ كل طفل ضربها بيده في محاولة لإصابة قدم زميله، وكل طفل تضرب الكرة رجله يصبح خارج اللعب، وهكذا تستمر حتى يبقى طفل واحد يكون هو الفائز الأول. تتكرر اللعبة عدة مرات حتى يتعب الأطفال.

لعبة الولد الحيران:



العدد: 5 - 7

الفرق: فريق واحد.

لعبة خاصة بالجنسين تلعب في جميع الأوقات.

طريقة اللعب:

يجتمع الأطفال معاً، ثم يكونون دائرة، يقف في وسطها طفل يتم اختياره بالقرعة في بداية اللعبة، يبدأ الأطفال بقذف الكرة بعضهم لبعض وهم يسيرون مسرورين. ويحاول الطفل الموجود في منتصف الدائرة أن يمسك الكرة. فإذا

استطاع مسكها. يأخذ مكان الطفل الذي قذف الكرة لزميله، وهكذا تستمر اللعبة وسط تعليقات الأطفال وضحكهم المتواصل. هذا ويمكن أن يقف وسط الدائرة طفلان أو ثلاثة.

لعبة القبان الميزان:



العدد: اثنان أو أكثر.

الفرق: فريق واحد.

هذه اللعبة من الألعاب القديمة المتوارثة عن العرب، وهي لعبة عرفتها الحضارات الإسلامية في كامل المناطق العربية الإسلامية، وهي من ألعاب الصبيان.

طريقة اللعب:

خشبة مستطيلة الشكل طولها متران أو أكثر، يركب على طرفيها صبيان متقابلان، وهي مركزة في وسطها على شيء عالٍ (حجر من الطوب، بلاطة، كومة من الرمل)[1] فيصعد أحدهما وينزل الآخر وبالعكس. وقد يكون إلى كل من جانبي الخشبة عدة صبيان يتناوبون الركوب صعوداً وهبوطاً، وهم ينشدون ويصيحون.

(1) ألعابنا الشعبية الفلسطينية: عيسى أبو نقولا ترزي، مصدر سابق ، ص 41.

لعبة علي واطي (علوطط):



العدد: أي عدد من الأطفال شريطة أن لا يقل عن أربعة.

الفرق: فريق واحد.

هذه اللعبة من الألعاب الخفيفة، يلعبها الأطفال من الجنسين، في فصل الربيع، وبداية الصيف. في الفترة بين العصر والمغرب، وهي من الألعاب المحببة لديهم.

طريقة اللعب:

بالقرعـة يختـار الأولاد أحـدهم " ليـزقط " اللاعبـين[1] يبـدأ اللعـب، بـأن يهـرب الأولاد حيث يقفـون فـوق الأمـاكن المرتفعـة مثـل: برميـل، عتبـة بـاب، خشبة ملقـاة علـى قارعـة الطريـق، وهـم يقولـون: "عـالي" [2] فـي حـين يسـمى سـطح الأرض " واطـي " [3]، ومـن هنـا جـاء اسم اللعبـة " عـالي، واطـي"، ثـم جـاء اختصـار الاسـم ليصـبح "علـوطط". يسـتمر اللعـب ممزوجـاً بحركـات المراوغـة مـن النـزول عـن الأمـاكن المرتفعـة والصـعود إليهـا، حيـث يـتم القـبض علـى أي واحـد يخطـئ التصـرف. وذلـك عنـدما يرتكـب خطـأ ولا يحسـن التصـرف، وذلـك بـالنزول إلـى الأماكـن المنخفضـة ويقـول: " عـالي " أو العكـس. وهنـا يصـبح مـن حـق اللاعـب المقبـوض عليـه أن يقـوم بالدور الجديد المتمثل في القبض على اللاعبين. وهكذا.

---

(1) أي يقبض عليهم .

(2) عالي: أي أنا في مكان مرتفع يحميني من القبض علي .

(3) واطي: أي أنا في مكان منخفض يجيز للخصم القبض علي.

لعبة الضوء:



العدد: 4 - 5

الفرق: فريق واحد.

لعبة خاصة بالأطفال، تلعب في فصل الشتاء في الليلة المظلمة. وهي لعبة مسلية تدخل في نفوسهم البهجة والسرور. خاصة وإنهم يغنون معها أغاني الشتاء والأهازيج الشعبية المختلفة.

طريقة اللعب:

يحضر الأطفال علب السمنة الصغيرة الفارغة المفتوحة من أحد وجهيها،

وهي مصنوعة من الصاج الرقيق " التنك "، ثم يوضع في وسطها شمعة تضاء ويثبت طرفي العلبة بمسمار، ويربط بحبل، بحيث تكون اللعبة متوازنة وتلعب في الغالب في الأحياء الشعبية، حيث لا توجد الكهرباء.

لعبة فانوس رمضان:



العدد: 6 - 8

الفرق: فريق واحد

هذه اللعبة تخص الأولاد والبنات من الجنسين من سن العاشرة حتى الرابعة عشرة يلعبها الأطفال في المناسبات المختلفة الدينية والوطنية، وهي من الألعاب المحببة لديهم؛ لأنها تدخل البهجة في قلوبهم.

طريقة اللعب:

يتجمع الأطفال وهم يحملون الفوانيس المضاءة، يطوفون بيوت الحي، يغنون أغاني رمضان المحببة بصوت مرتفع، وهي متوارثة عن الآباء والأجداد، ومن هذه الأغاني:

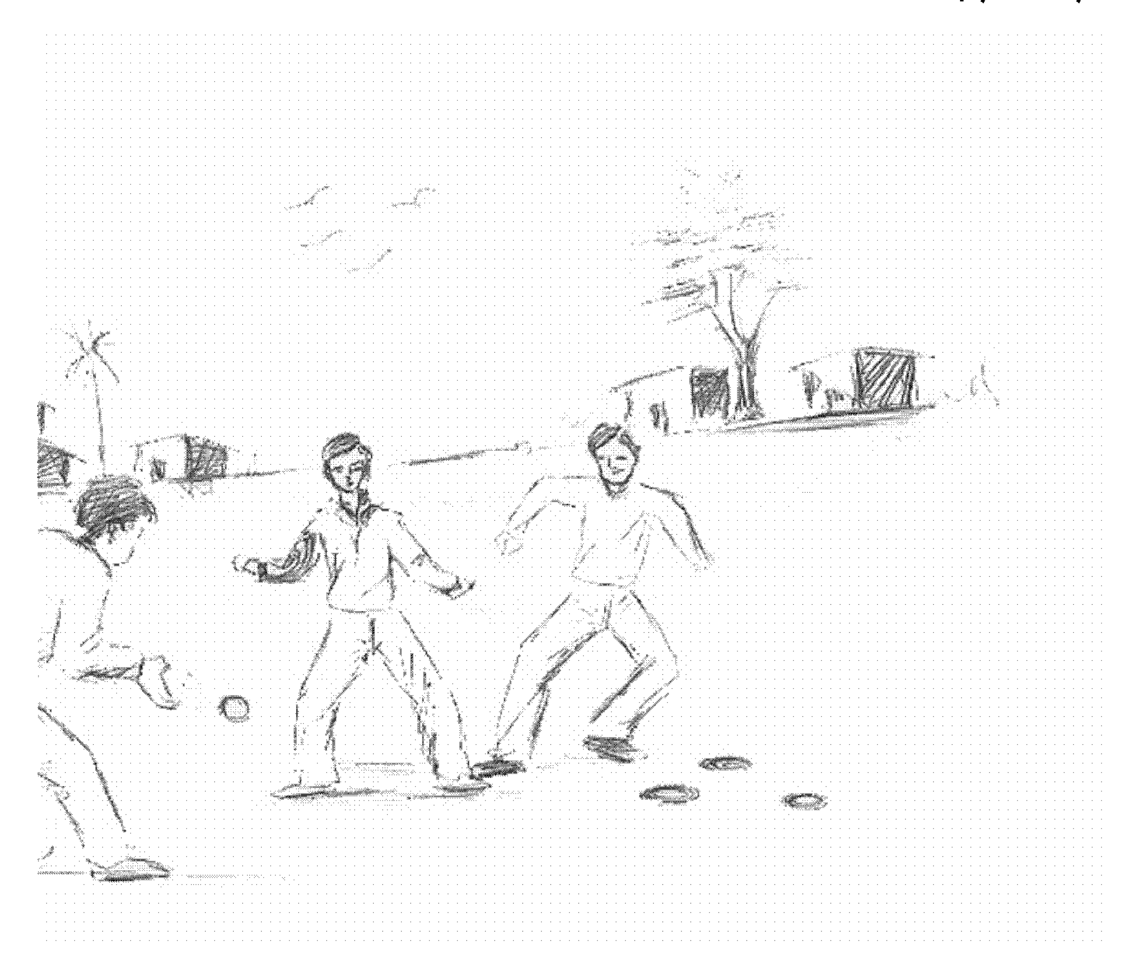
حالو يا حالو ... رمضان كريم يا حالو
حِلُّو الكيس واعطونا بقشيش ... لا نروح ما نجيش يا حالُّو

وهناك أغنية أخرى تقول:

لولا الدار ما جينا ::: ولا تعبنا ولاشقينا
هاتوا الحب ::: يا أفندينا
حطوا العشا على الصينية ::: هاتوا هاتوا
العدوين ماتوا ::: هاتوا من العدوين بالبرية

وهكذا يمضى الأطفال فترة ما بعد الإفطار بالمرح واللهو وتناول الحلوى والفاكهة، والقطايف وهم يمرحون وتكثر في هذا الشهر المبارك ألعاب الأطفال.

لعبة اسطب:



العدد: 4 - 6

الفرق: فريق واحد.

لعبة خاصة بالأولاد، يلعبونها غالباً في فصل الربيع، وتنمي لديهم السرعة في الجري، والانتباه، والمراوغة، والقدرة على التصويب.

طريقة اللعب:

يقوم كل واحد من فريق اللعب، بحفر حفرة صغيرة تتسع لكرة صغيرة مصنوعة من الجلد، ويكون عدد الحفر بعدد اللاعبين حيث تحفر بطريقة متباعدة بعضها عن بعض[1]، ثم ترقم الحفر على أن يأخذ كل طفل رقم الحفرة التي يلعب بجانبها.

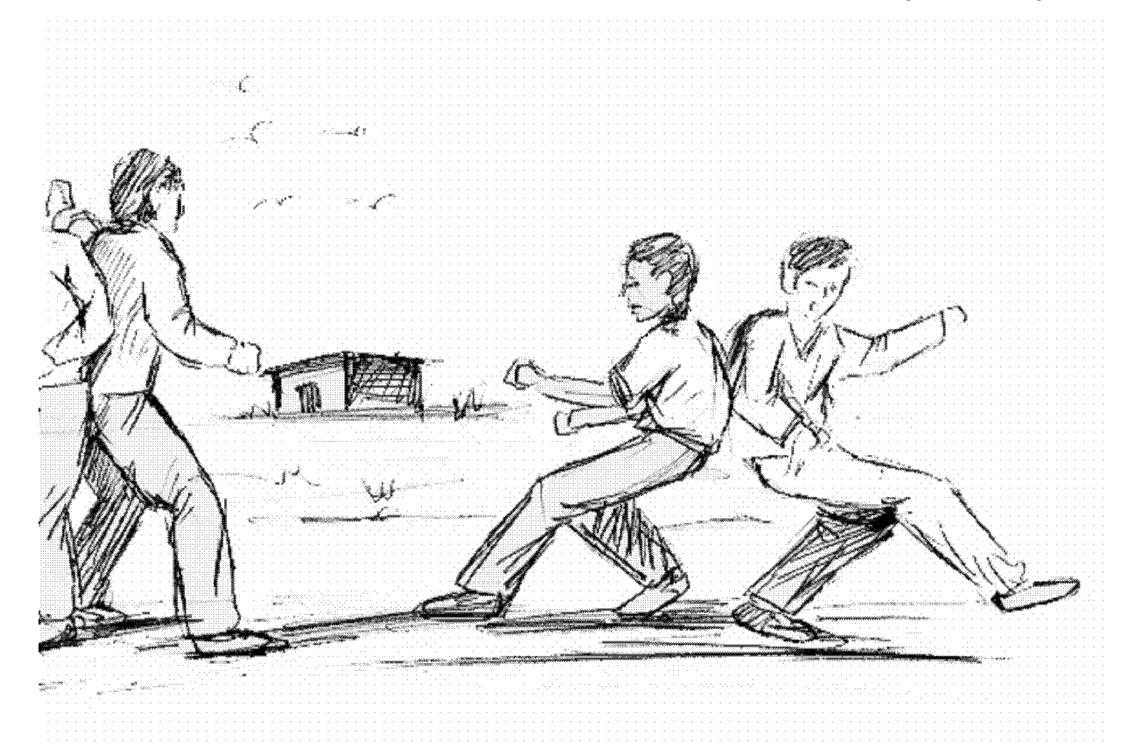
في بداية اللعبة يقوم الطفل الذي يحمل رقم (1) بدحرجة الكرة إلى إحدى الحفر التي يراها مناسبة. وهنا يجب على الطفل الذي يحمل رقم الحفرة أن يتحرك نحوها بسرعة، ويمسك الكرة ويقول بصوت مرتفع" اسطب " فيقف الأطفال كل في مكانه، وهنا يحاول الطفل الذي دخلت الكرة حفرته محاولاً إصابة الطفل الذي يراه مناسباً بالكرة التي دخلت حفرته. وعند إصابته يوضع حجر في حفرته، وإذا لم يصب يوضع حجر في حفرة الطفل الذي قذف الكرة، وتستمر اللعبة هكذا.

ليتفق الأطفال فيما بينهم على تسمية معينة كاسم أحد الحيوانات، وفي كل خطأ يوضع حجر لكل حرف حتى يكتمل الاسم، بعدد الأحجار التي دخلت حفرته، وتسجل نقطة على الطفل الذي اكتمل الاسم لديه، وتعاد اللعبة بعد ذلك حتى يمل الأولاد وينالهم التعب والجهد.

---

(1) من الممكن أن تكون هذه الحفر على شكل مستطيل أو دائري.

لعبة رفسة الظهر:



العدد: 1 - 4 (أولاد فقط)

الفرق: فريق واحد

من الألعاب الرياضية الساخرة والقليلة التداول. تمتزج بالضحك والمرح ويلعبها الأولاد فقط كتقليد، للعبيد " الأفارقة من باب السخرية.

طريقة اللعب:

يقف الأولاد في مواجهة بعضهم البعض بصورة فوضوية غير منظمة، كل منهم يمد يده إلى الأمام(1) يحركها حركة سريعة إلى الأسفل

(1) الحركة من كف اليد حتى الرسغ فقط.

والأعلى، في الوقت الذي يحرك فيه وسطه وإليته إلى الخلف، وهو يسير الهوينا" نقزاً "[1] وبشكل بطيء، وهو يقول:

ظهــــري عبيـــــدي يـــــا ظهــــري ::: يـــــا ظهـــــري عبيـــــدي ظهــــري

وبعد قليل يبدأ الأولاد بإلصاق ظهورهم بعضها ببعض وكذلك آلياتهم بهدف إسقاط بعضهم أرضا وهم يتابعون قولهم:

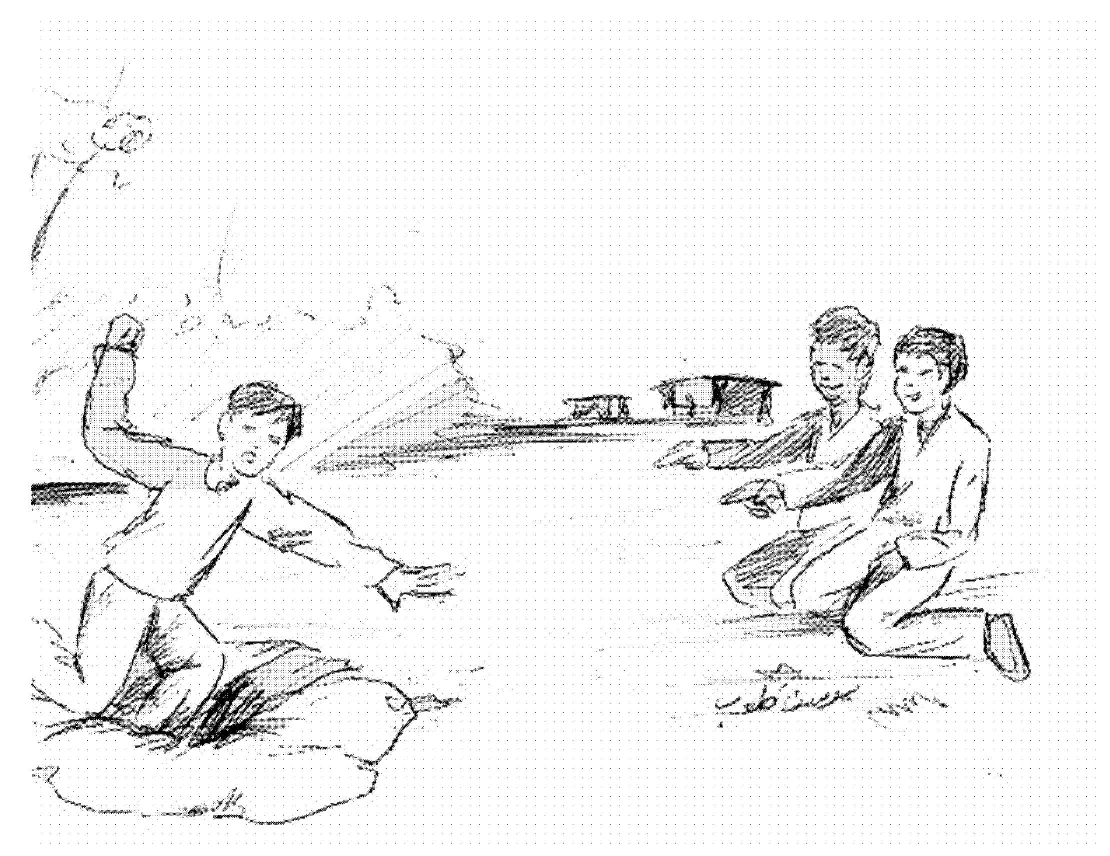
ضــــرب الظهـــــاري مـــــا يـــــذاري ::: ضــــرب الظهـــــاري مـــــا يـــــذاري

على أن يعمل كل منهم جهده على الثبات في الوقت الذي يعمل جاهداً على إيقاع الآخرين على الأرض وتظل هذه اللعبة القصيرة لوقت قليل فقط.

---

(1) النقز : النط الخفيف .

لعبة الدفانة:



العدد: أي عدد على ألا يزيد عن العشرة.

الفرق: فريقان، أحدهما شخص واحد.

من الألعاب البسيطة والخطرة، يحب الأولاد أدائها؛ لأنها تدل على الشقاوة وتبين كيفية اتقائهم لخداع بعضهم البعض. وتساعد على التفكير والتدبر.

طريقة اللعب:

تقام هذه اللعبة أثناء التعذيب، أو بجوار الكروم والمخابز، والطرق المؤدية إلى الأسواق حيث استمرار حركة الناس تبدأ اللعبة بأن يحفر الأولاد حفرة عميقة

يطلقون عليها " دفانة " يغطونها بالورق المقوى وأعواد الشجر الرقيقة، ويغطون كل ذلك بالرمال الناعمة، ثم يسوون الحفرة تماماً بحيث تغيب ملامحها ولا يظهر لها أي أثر بعد ذلك يجلس الأولاد على مسافة غير بعيدة من الحفرة المموهة التي يضعونها تحت أنظارهم. وأثناء مرور الأولاد أو شخص من المنطقة يكون سائراً دون انتباه، فإنه يعثر بالدفانة وتسقط قدمه فيها. وهنا يتضاحك الأولاد فرحين مسرورين من عدم تنبه من وقع في الحفرة.

لعبة الجندر:



العدد: غير محدد من سن (10 - 15 سنة).

الفرق: فريق واحد.

من الألعاب الخفيفة المحبوبة عند الأطفال، تتمثل فيه حيويتهم ونشاطهم، ومدى قدرتهم على الصمود والصبر.

طريقة اللعب:

بواسطة القرعة، يتم اختيار شخص يجلس عند مقر اللعب المتفق عليه، والذي غالباً ما يكون حائطاً، يبتعد فريق اللعب عن هذا الشخص مئات الأمتار، ويهرب جميع الأولاد بعد أن يعد الولد المتبقي في المقر حتى رقم يحددونه وليكن (20) مثلاً، يبدأ الشخص المختفي، بالجري خلف اللاعبين بعد اختفائهم عن انظاره في محاولة منه للبحث عنهم. وإذا استطاع القبض على أحد الهاربين حتى ولو باللمس، يكون المقبوض عليه أو الملموس، بدلاً من الذي اختير بالقرعة. والشخص الذي لم يقبض عليه أو لم يمس طيلة اللعبة، يكون في النهاية هو البطل.

لعبة الخيط:



العدد: 3 - 7

الفرق: فريق واحد

من الألعاب المحبوبة لدى الأطفال، يؤدونها في أوقات الربيع والصيف، وهي من الألعاب المسلية يقوم بها الأولاد فقط.

طريقة اللعب:

تتكون هذه اللعبة من خيط طويل يدفن في الرمال عن بعد يزيد عن (20) متراً، وعلى مسافة ليست بعيدة تقف مجموعة من الأطفال، يشد أحدهم طرف

الخيط المربوط بطرفه الآخر، محرمة، أو لعبة، أو شيء ما. يجلس الأولاد بجوار حائط ظليل على جانب الطريق[1] يتحدثون بشكل لا يثير اهتمام أحد من المارة. في حين تكون أعينهم متلصصة تجاه " المحرمة" المثبتة بطرف الخيط. عندما يمر أحد الأطفال أو النساء، يحاول التقاط ما بطرف الخيط يسحبه أحد الأطفال بسرعة[2] بين تضاحك الأطفال وسخريتهم من الشخص الذي حاول التقاطه.

(1) حيث مقر اللعب .
(2) الذي هو رئيس اللعب.

لعبة دارت البوغالية:



العدد: 10 - 12 (أي عدد).

الفرق: فريق واحد.

هذه من الألعاب الحركية القوية، يلعبها الأولاد فوق سن العاشرة، بدون عدد محدد تبين قدرتهم على الثبات والصمود. وتلعب في أي وقت من العام. ودون تحديد موعد لذلك.

طريقة اللعب:

يصــطف مجموعــة مــن الأطفــال علــى شــكل دائــرة وأيــديهم متشــابكة. وبالقرعــة يخــرج أحــدهم قبـل بدايــة اللعبــة مـن الـدائرة التــي هــي عبــارة عـن مجمـوعهم معــاً محــاولاً اختراقهــا. والأولاد يعملــون علــى صــده بقــوة أرجلهـم. ويظـل الأمـر كـذلك إلــى أن يـتمكن مـن دخولهــا؛ ولأنــه فــاز فــي الـدخول إليهــا يختــار هــو الشــخص الـذي يريـده ليحـل محلــه. وتــرتبط بحركــة الأولاد أثنــاء هــذه اللعبــة اهزوجــة ممزوجــة بضــحكاتهم ومــرحهم حيــث يقولــون بصــوت واحد ومستمر طيلة اللعب:

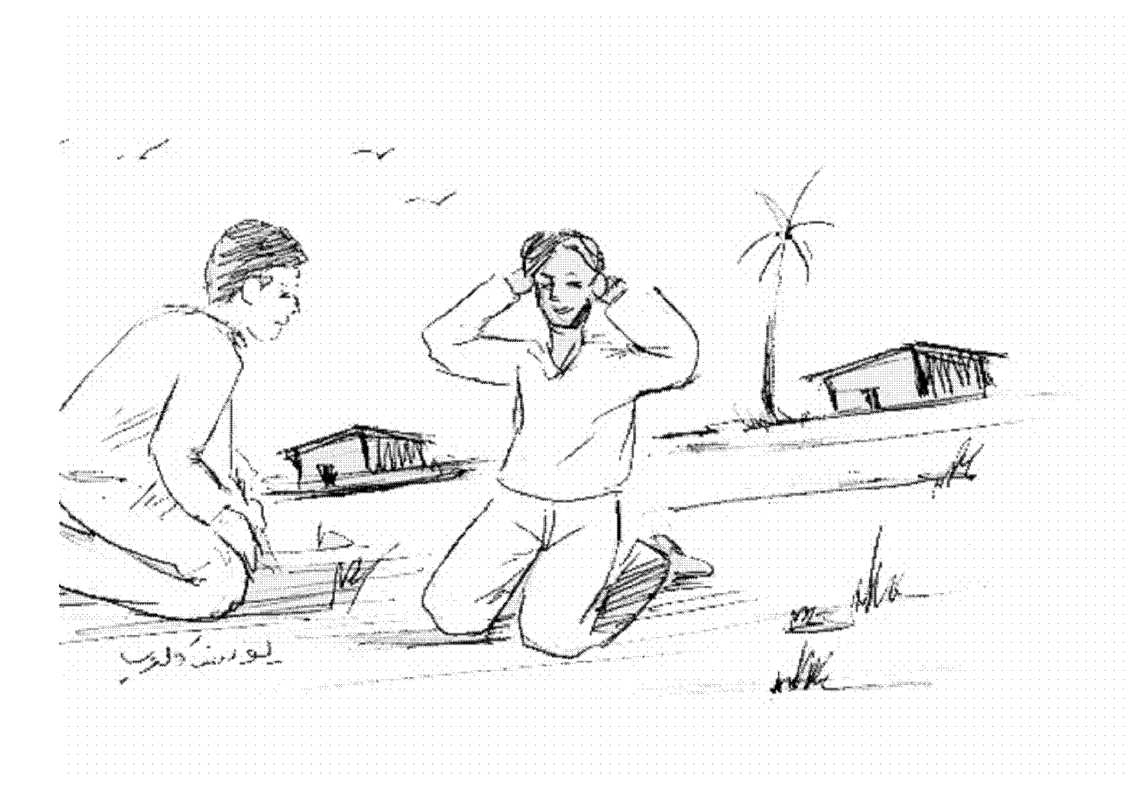
دارت البوغاليـــــــــــــــــــــــه ::: دارت البوغاليـــــــــــــــــــــــه[1]

ويظلون على ذلك إلى أن ينالهم التعب، فيستريحون للحظة، ثم يعاودون اللعب من جديد.

---

(1) البوغالية : تحويراً عن جملة : دارت البغال. أي أن هذا الضرب العنيف : مثل ضرب ورفس البغال.

لعبة القعدة:



العدد: اثنان.

الفرق: فريقان، كل شخص فريق بذاته.

من الألعاب الخفيفة التي يلعبها الأطفال من الجنسين، خاصة في الفترات المسائية وفي أيام الربيع، وكذلك الصيف.

طريقة اللعب:

يبدأ اللعب بإجراء القرعة ومن ترسو عليه، يجلس متربعاً على الأرض، ثم يمسك أذنيه بيديه، وأمامه وفي مواجهته يجلس الشخص الآخر على حد الالتصاق، ويضع يديه على ركبتي الشخص المتربع، وبسرعة، يقوم الشخص المتربع

بالضرب على يدي الجالس المقابل لـه. فـي الوقت الذي يعمل هذا جهده علـى الإسراع بسحب يديه، والآخر مستمر في محاولة اصطياده حيث يحـاول هو أيضـاً الإفلات من الضرب. والجدير ذكره في هذه اللعبة أنـه يحق للطرف الآخر أن يتبادل اللعب إذا استطاع المتربع إصـابة الآخر بعد أربع مرات أو خمسة حسب الاتفاق.

لعبة الزحليقة (الزحليطه):



العدد: اثنان أو ثلاثة أو أربعة.

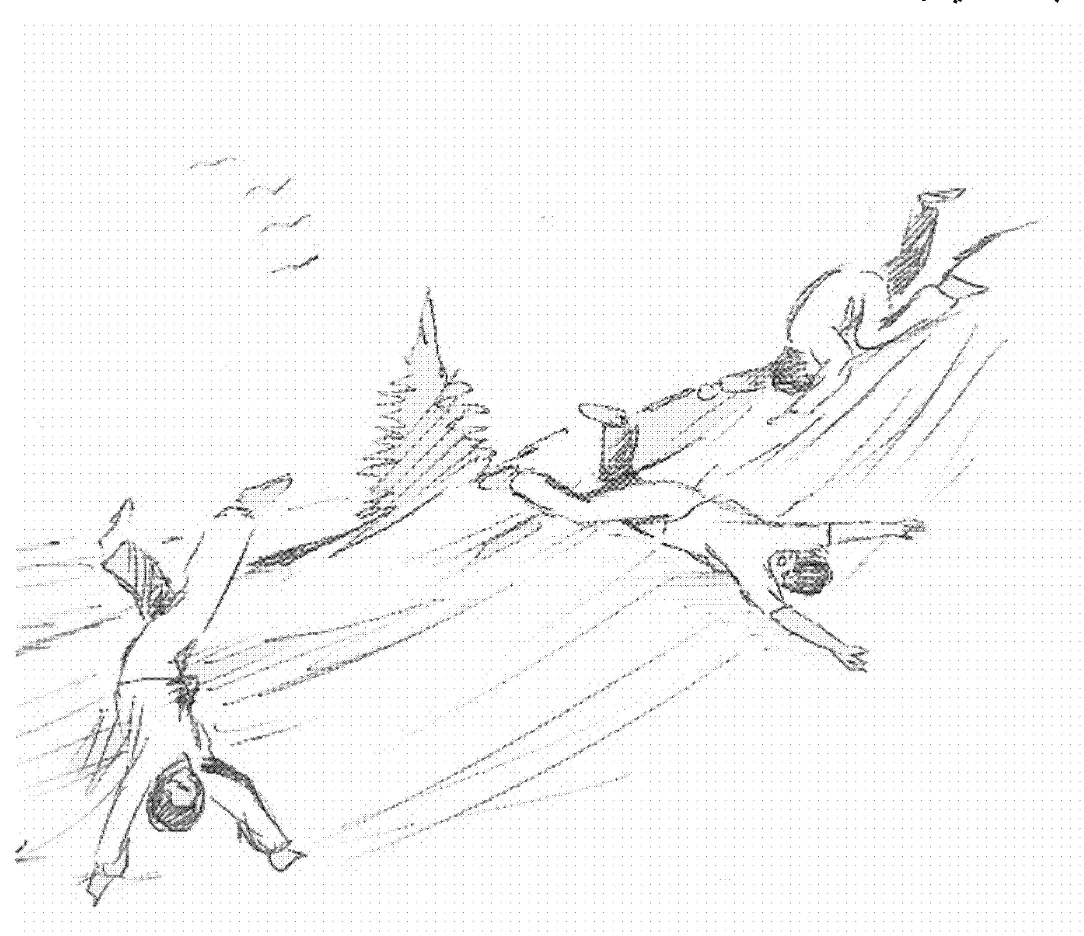
الفرق: فريق واحد.

هذه اللعبة خاصة بالأطفال وتلعب في فصل الربيع وبداية فصل الصيف، تساعد الأولاد على الإبداع، وتخلق لديهم المهارة بالعمل والابتكار.

طريقة اللعب:

يختار الأطفال منحدر حسن الانسياب (ظهره أو جبلة)، ثم يجلسون في أعلاه ويفضل أن يكونوا في خطوط متوازية إذا كانوا في حالة من التنافس. ثم يجلسون على أن يضع يديه على جانبيه. ثم ينطلقون متزحلقين، حتى يصلون إلى الأسفل وهم يهللون فرحاً، ومن يصل أسفل المنحدر أولاً يكون هو الفائز. تتكرر اللعبة حتى يتعب الأولاد.

لعبة الدحديلة:



العدد: 5 - 10 أولاد فقط.

الفرق: فريق واحد.

من الألعاب المهمة في الأرياف الفلسطينية. يلعبها الأولاد فقط خاصة في مناطق الأراضي الزراعية حيث " التعزيب "، ومناطق الساحل.

طريقة اللعب:

تلعب غالباً في مناطق الساحل الفلسطيني نظراً لوفرة الكثبان الرملية وسعة

المكـان، يلعبهـا الأطفـال صـغار السـن (أقـل مـن 10 سـنوات)، وهـي مـن ألعـاب المنافسة والتسابق على سرعة الحركة. يبدأ اللعب بأن يستلقي اللاعب بطولـه على رأس أعلى كثيب الرمل (ساقية الرمل)، ثم يبدأ بالتدحرج من أعلـى إلـى أسفل مـع ضرورة أن يحـرك المتدحدل[1] جسده بسرعة كـي يصـل إلـى بطـن الكثيـب أولاً، ليكن هو الفائز.

(1) المتدحدل : المتدحرج.

لعبة الشقلبة (الشقليبة):



العدد: اثنان أو أكثر.

الفرق: فريق واحد

هذه اللعبة خاصة بالصبيان فقط. تلعب في الأماكن الخالية على شاطئ البحر في فصل الصيف، أو في الحدائق على الحشائش الخضراء أو الحقول. وتساعد الصبيان على تأهيل أجسامهم لممارسة ألعاب الجمباز في المستقبل.

طريقة اللعب:

يبدأ اللعب بإجراء القرعة. فمن ترسو عليه، يبدأ بوضع رأسه على الأرض،

ثم ينقلب على الظهره وهو مسرور، ويعاود الكرة مرة ومرات. وفي كل مرة يحاول الطفل تأدية الشقلبة بطريقة سليمة حتى يتمكن من إتقانها محاولاً استخدام جميع مهاراته الحركية والإبداعية في هذه اللعبة. ومن يستطيع إنجاز حركات الشقلبة دون أخطاء يكون هو الفائز. ثم تستمر اللعبة من جديد وهكذا.

لعبة الشعلقة:



العدد: اثنان أو ثلاثة.

الفرق: فريق واحد.

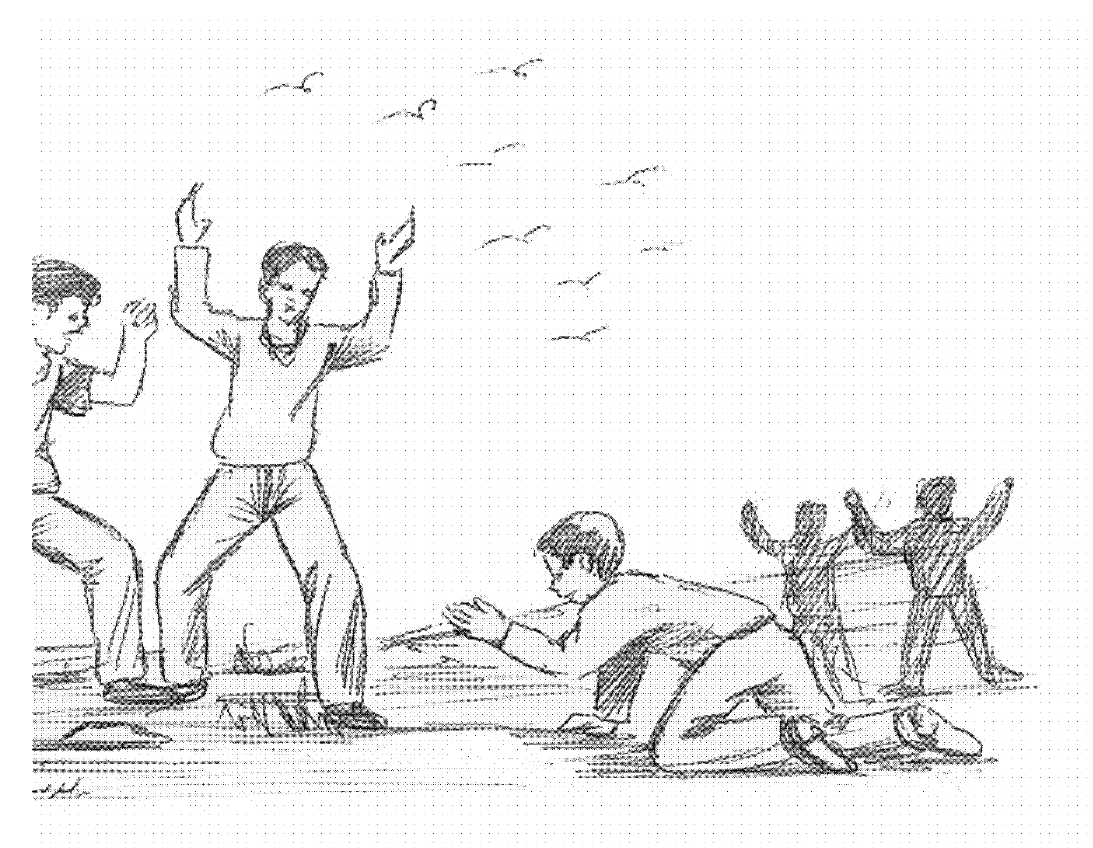
من الألعاب الحركية التي يلعبها أولاد الفلاحين في المزارع، والأحراش ذات الأشجار الباسقة والقوية، تساعد على إبراز التوازن والحيوية للأولاد وكذلك قوة

صمودهم.

طريقة اللعب:

يختار الأولاد فرع قوي لشجرة قوية في الغالب ما تكون شجرة (جميز أو تين أو زيتون) بسبب قوة فروعها وارتفاعها، وموازاتها لسطح الأرض، ثم يثبتون بفروع الشجرة أقدامهم - ورؤوسهم للأسفل. ومن يصمد أطول مدة يكون هو الفائز.

لعبة أنا بأرضك يا غولة:



العدد: غير محدد.

الفرق: فريق واحد.

هذه اللعبة يلعبها الأطفال في ليالي الربيع والصيف، وهي من الألعاب المحببة لدي الأطفال من الجنسين، ترجع أهميتها كونها تزيد البهجة والسرور لدى الأطفال كما أنها من الألعاب المريحة لهم.

طريقة اللعب:

يطلق الأولاد القرعة على شخص بينهم ليكون هو " الغولة " بحيث تصبح كل

الأرض لها[1] عدا الحجارة والنباتات وغيرها. ويركض الأطفال خلف بعضهم البعض داخل ميدان اللعب، وباتجاه الغولة، وهم يصيحون: " أنا بأرضك يا غولة". وهنا تحاول الغولة، أن تقبض على من هم بأرضها[2] فيفرون ويقفون على الحجارة والأِشجار الصغيرة والنتوءات ويظل الجميع على ذلك على أن تقبض على أحدهم، فيصبح هو " الغولة " ويبدأ اللعب من جديد.

---

(1) الأرض هنا مكان اللعب.

(2) عدا الأشجار والأماكن المرتفعة.

لعبة الصنم (قف):



العدد: 10 - 14

الفرق: فريق واحد.

هي لعبة خاصة بالجنسين من الأطفال، وفي فصل الصيف يلعبها الأطفال بعد صلاة العصر غالباً في الحدائق العامة، أو على شاطئ البحر.

طريقة اللعب:

تجري القرعة على أعضاء الفريق لترسو على واحد منهم يكون هو مركز اللعب. الذي يبدأ بالعد حتى رقم خمسة، وهنا يقول رئيس الفرق: (جري) فيهربون، عندئذ يبدأ الشخص المركزي بمطاردتهم بهدف القبض على أحدهم.

وعندما يحاول مسك أي من الأولاد يقول الولد المعني " صنم " ثم يقف دون حراك[1] فيتركه اللاعب. ويذهب لمطاردة غيره من اللاعبين. فإن حدث ومسك أحدهم فجأة قبل أن ينطق كلمة " صنم " يصبح المقبوض عليه هو " الصنم " حيث يبدأ بدوره بمطاردة الآخرين، حيث أصبح هو قائد اللعبة.

(1) يقصد بكلمة " صنم " هنا : قف.

لعبة دندش:



العدد: 7 - 10

الفرق: فريق واحد.

من الألعاب الخفيفة التي يحبها الأطفال، والتي تساعد على سرعة البديهة، والتميز والنباهة، تلعب في كل الفصول والأوقات.

طريقة اللعب:

يبدأ اللعب بأن يختار كل واحد من الأولاد رقماً خاصاً به، وصاحب الرقم الأول يطلق عليه اسم " دندش " حيث يقول: " أنا دندش". وهنا يسأل رقم (2):

- ها مين دندش.!!

وهنا يجيب رقم (1):

- رقم (7) هو دندش (مثلاُ):

وعندئذ يجيب رقم (7) رقم (4) هو دندش.

فيجيب رقم (4):

- أنا دندش.

فيرد رقم (7):

- ها مين دندش. رقم (4) هو دندش.

وهنا يقع الخطأ، لأنه ذكر رقمه. وهذا هو أساس اللعبة وجوهرها، حيث يعتبر مخطئاً كل لاعب ينسى رقمه، ولم يجب به. وبهذا الخطأ يخرج من اللعب كل من يذكر شخصاً يحمل رقماً ويخطئ فيه.

وهكذا يبقى شخص واحد. كما أن جميع الذين يخرجون من اللعب يضعون علامات وإشارات منهم مع شخص متفرج يكون خارج اللعب. وهنا يسأل هذا المتفرج الولد الفائز، وهو يخفي العلامة (الإشارة) خلف ظهره!

- ماذا يفعل صاحب هذا الشيء الآن؟

فإن عرف. لم يعاقب، وإذا لم يعرف حكم عليه بالعقاب الذي يكون إما بتقليد أصوات الحيوانات مثل: العواء، والنهيق، أو بالركض وما إلى ذلك.

لعبة الحج:



العدد: غير محدود.

الفرق: فريقان لكل فريق رئيس.

من الألعاب الخفيفة التي يلعبها الأولاد فقط، خاصة في الربيع والصيف في الأيام القمرية، وتلعب في كل الأمكنة خاصة في الحواري وأمام مصاطب البيوت.

طريقة اللعب:

يجلس كل فريق في مكان معين بعيداً عن الفريق الآخر. بعد أن يعين المتبارون مكاناً للحج، تجري القرعة كإشارة لبدء اللعب لمن ترسو عليه. يقوم رئيس الفريق الذي سيلعب بإخفاء محرمة مع أحد أفراد فريقه، ويأتي رئيس

الفريق الآخر للتفتيش، والبحث عن المحرمة المخفية حيث يقوم بمحاولة تسمية (معرفة) الشخص الذي يظن أن المحرمة معه.

فإن أخطاه وجب عليه القفز قدر استطاعته، ويظل يكرر هذه العملية حتى يجدها، أما إذا عرفها فيأخذها ويخفيها مع جماعته من جديد.

لعبة دق ذويب دق الذيب:



العدد: 20

الفرق: فريق واحد.

من الألعاب الخفيفة التي يحبها الأطفال ويمارسونها لسهولتها، يلعبها الأولاد والبنات في فصل الربيع والصيف. في الساحات العامة. وغالباً في الليالي القمرية.

طريقة اللعب:

يجتمع الأولاد وقوفاً على شكل دائرة، وهم يضعون أياديهم مشبوكة في أيدي بعضهم البعض. يخرج من بين كل اثنين واحد من الأولاد ينفذ إلى الخلف في

محاولة منه لشد وثاق من يستطيع. ومن يفلت من شد وثاقه يستمر في اللعب حيث يخرج من تم تكتيفه[1]، يظل اللعب على هذا المنوال حتى يبقى فقط اثنان من الأطفال (الأولاد). يعتبران بطلي اللعبة. مع ملاحظة أن استمرار اللعبة يواكبه المطلع القائل:

دق ذويـــــــب دق الـــــــــذيب ::: خـــــذ حـــــذيرك يـــــا الحبيـــــب

وتستمر اللعبة حتى يصاب الأولاد بالإجهاد والملل.

(1) تكتيفه : شد وثاقه.

لعبة حجة حومة دق البصل في الثومة:



العدد: 4 - 10

الفرق: اثنان.

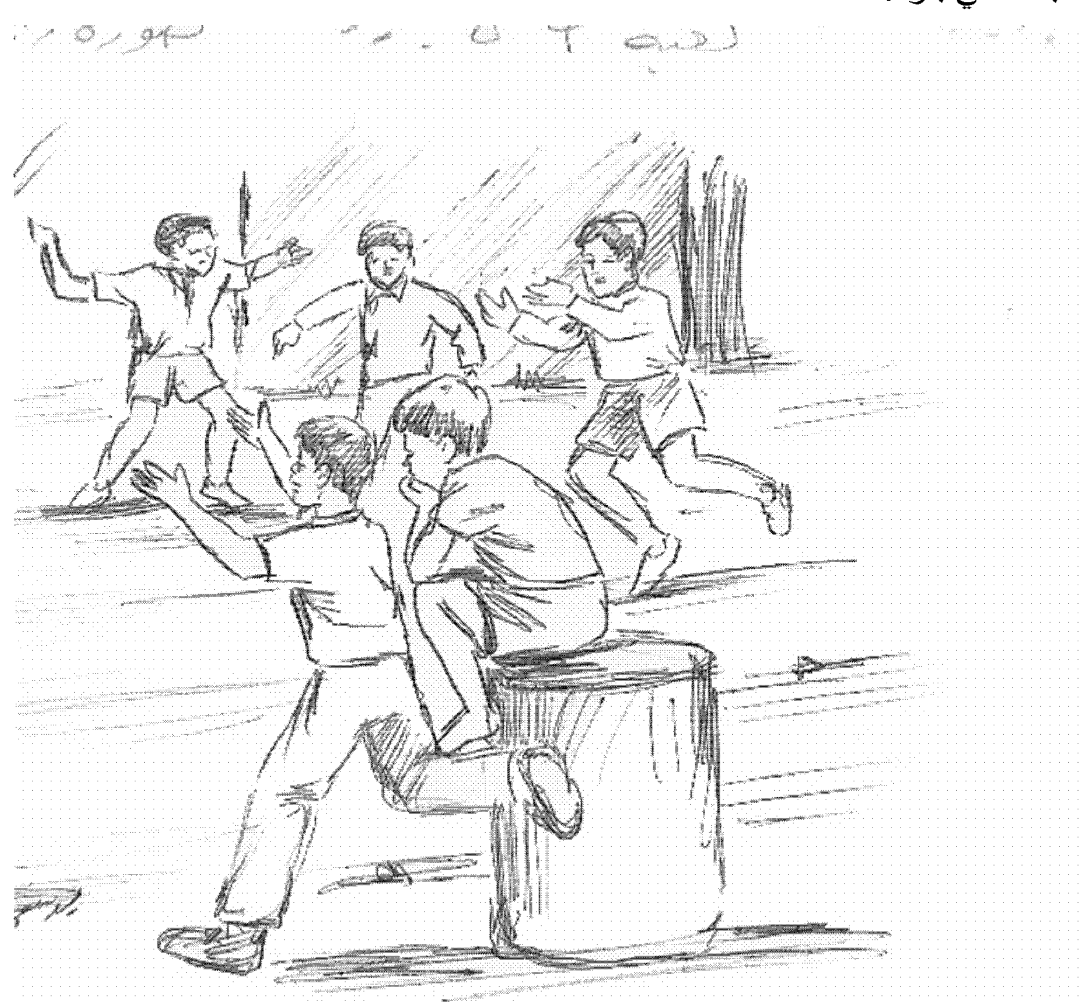
من الألعاب الخفيفة تلعب في الحارات والحقول، والأماكن الواسعة. يلعبها الأولاد فقط وهي تصور سلوك اللصوص وضرورة اللحاق بهم ومعاقبتهم.

طريقة اللعب:

يبدأ اللعب بتحديد هدف متفق عليه كإشارة بين اللاعبين كأن يطرقوا على يد أحدهم طرقة خفيفة. بعد ذلك يجرون أمام من طرقوا على يده الذي يجب عليه اللحاق بهم. وغالباً ما يكون الهدف " طاقية " أحدهم. حيث يختطفون من تأتي عليه

" القرعة " من على رأسه. وهنا يجب عليه اللحاق بهم. فإذا قيض على أي واحد منهم يصبح هو صاحب اللعب ويبدأ بتمثيل دور المسروق ويبدأ الأولاد بخطف "طاقيته" من على رأسه، وهكذا.

لعبة حامي بارد:



العدد: مجموعة من الأولاد لا يقلون عن خمسة.

الفرق: فريق واحد لـه رئيس.

من الألعاب الخفيفة يلعبها الأطفال من الجنسين في فصل الربيع والصيف، وغالباً في الفترات المسائية، تساعد الأولاد على التنبه والحذر، وتصفي عليهم البهجة والسرور.

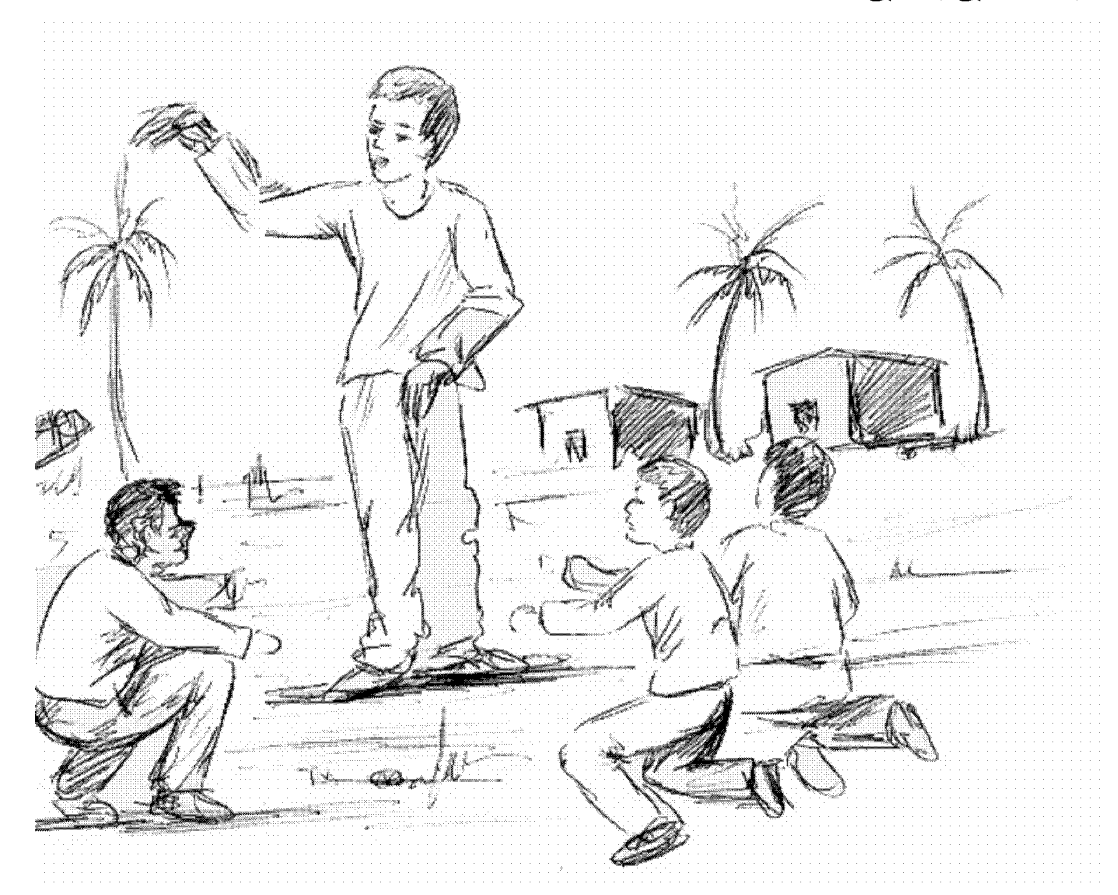
طريقة اللعب:

يتم اختيار أحد الأولاد عن طريق القرعة، حيث يجلس بعيداً عن مجموعة اللاعبين الذين يقوم رئيسهم بإخفاء حزام في الرمال ودفنه ليس عميقاً أو فوق حجر أو خلفه، أو في مكان ما، لا يعرفه سوى الولد الذي تم اختياره فقط[1]، ويقوم اللاعبون بالبحث عن الحزام المخفي. وكلما اقتربت يد أحدهم من الحزام يقوم المشرف على اللعبة " حامي"[2]، وعندما تبتعد أيدي اللاعبين عن الهدف يقول: بارد[3]، ويظل البحث واللعب مستمراً، حتى يكتشف أحد اللاعبين المكان. وهنا يحاول عدم تعريف زملاؤه بالأمر ليفاجئهم بجلدهم به. وبعد ذلك يتم إخفاؤه مرة أخرى، على أن يقوم بذلك الشخص الذي أكتشفه.

---

(1) يطلق على الحزام أحياناً لفظة سير أو قشاط.
(2) حامي : أي انتبه فأنت قريب من الهدف .
(3) بارد: أي ليس هناك خطر.

لعبة سكاكين بكاكين:



العدد: أي عدد بحيث لا يزيد عن عشرة.

الفرق: فريق واحد لـه رئيس دوري.

من الألعاب الخفيفة يلعبها الأولاد الصغار، خاصة الفتيات، تساعد على التسلية وتزيد لديهم الفراسة والنباهة.

طريقة اللعب:

يبدأ اللعب بأن يصطف الأولاد في مركز اللعب (حائط مثلا) وقوفاً، ثم

ينتشرون بعد ذلك في أماكن قريبة. تقول إحدى الفتيات التي تم اختيارها بالقرعة كرئيسة للعب:

ســـــــــــكاكين بكـــــــــــــاكين ::: تقطـــــــع جـــــــرين الــــــــواقفين

وهنا يجلس الأطفال جميعاً على الأرض وعلى هيئة القرفصاء. أما الذي يصيبه السهو ولا يجلس بسرعة، فإنهم يضحكون منه، كونه بعيد عن النباهة والذكاء. تقول الفتاة[1] من جديد:

ســـــــــــكاكين بكـــــــــــــاكين ::: تقطـــــــع جـــــــرين القاعــــــــدين[2]

وأحيانا لا تكمل جملتها محاولة خداع اللاعبين وإرباكهم، وفجأة تواصل حديثها وهي تقطع كلمتها (ا ل ق ا ع د ي ن) أو (ا ل و ا ق ف ي ن) بسرعة أو ببطء، حسب جو اللعبة وتنبه اللاعبين، ويستمر اللعب بين هرج الأطفال ومرحهم.

(1) من الممكن أن تكون فتاة أخرى غير الأولى.

(2) أحيانا لا تنطق الكلمة إلا ببطء وتريث للتمويه والخداع .

لعبة طاق طاق طاقية:



العدد: عشرون فما فوق.

الفرق: فريق واحد وبطل دوري للعبة.

من الألعاب المريحة والمحبوبة لدى الأطفال من الجنسين، يلعبونها في الساحات العامة وبالذات في المناسبات والحفلات المدرسية. تساعدهم على التنبه والانضباط. **طريقة اللعب**:

يبدأ اللعب بوقوف مجموعة كبيرة من الأطفال (أولاد وبنات)، وهم يمسكون بأيدي بعضهم البعض، ثم يجلسون فجأة على الأرض، على أن تكون المسافة بين الواحد والآخر حوالي ربع متر تقريباً. وهنا يفكون

أيـاديهم مـن أيـادي بعضـهم الـبعض، ويـتم اختيـار أحـد أفـراد المجموعـة بالقرعـة، حيـث يطلقـون عليـه اسـم، فـارس " يقـوم الفـارس، ويأخـذ معـه طاقيـة أحـد الأولاد أو محرمتـه. يأخـذ الفـارس بالـدوران حـول الأولاد المتحلقـون وهم جلوس بسرعة وفي يده المحرمة، يؤشر بها على رؤوسهم وينادي.

طاق طاق طاقية.

وهنا يرد الأطفال:

رن رن يـــــا جـــــرس (فـــلان) راكـــب ع الفـــرس [1]

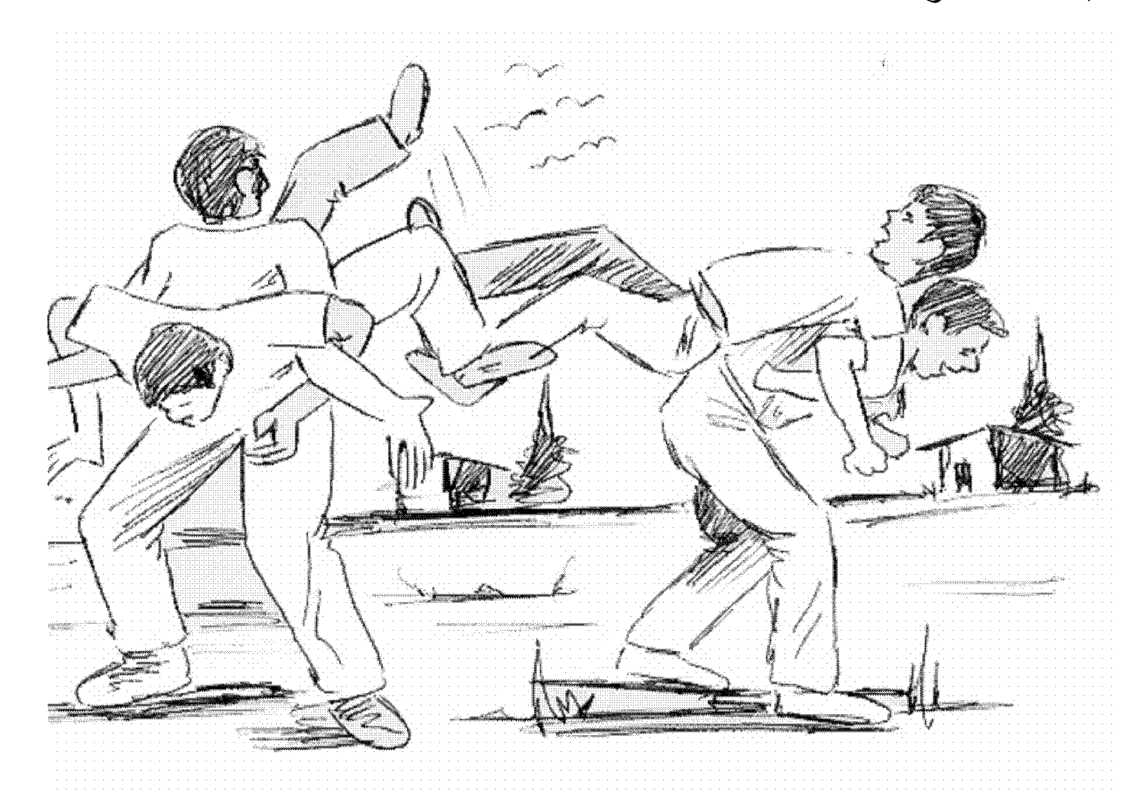
ويستمر ترديد هذه الأغنية طيلة اللعب. مع طيلة استمرار الفارس في الدوران حول الأولاد عدة مرات. حتى يضع الطاقية خلف أحدهم بخفة لا تشعره بذلك، ويظل الدوران حتى يتنبه الشخص الذي خلفه الطاقية. فيقوم بسرعة بعد أن يلتقطها وينطلق خلف الفارس، وهو يضربه بها. في محاولة منه للقبض عليه. فإن تم ذلك عاد الفارس ضمن دائرة الأولاد حيث لا يظل فارساً لأنه مات [2] وهنا يأخذ مكانه الشخص الذي قبض عليه، ويصبح هو الفارس الجديد. الذي يبدأ اللعب. بأن يدور حول الأولاد في تكرار جديد للعبة.

---

(1) يمكن اختيار أي اسم .

(2) أي أنه أخطأ اللعب.

لعبة شفت القمر.. شفته:



العدد: أي عدد كل أثنين معاً.

الفرق: فريقان أو أكثر حسب العدد.

من الألعاب الخفيفة يلعبها الأطفال أقل من عشر سنوات، وهي من ألعاب التسلية التي يمارسها الأولاد والبنات. تؤدي في الربيع والصيف في الفترات المسائية(1).

طريقة اللعب:

---

(1) تمارس هذه اللعبة من قبل اثنين فقط عندما لا يتوفر العدد اللازم من الأولاد.

يبدأ اللعب بأن يقف كل اثنين من اللاعبين وظهريهما ملتصقان ببعضهما البعض وهما يشبكان أياديهما معاً. يبدأ اللعب بأن يرفع الولد الأول. الولد الثاني على ظهره بقوة في حين يدور بينهما الحوار التالي أثناء الرفع والخفض.

يقول الأول: شفت القمر

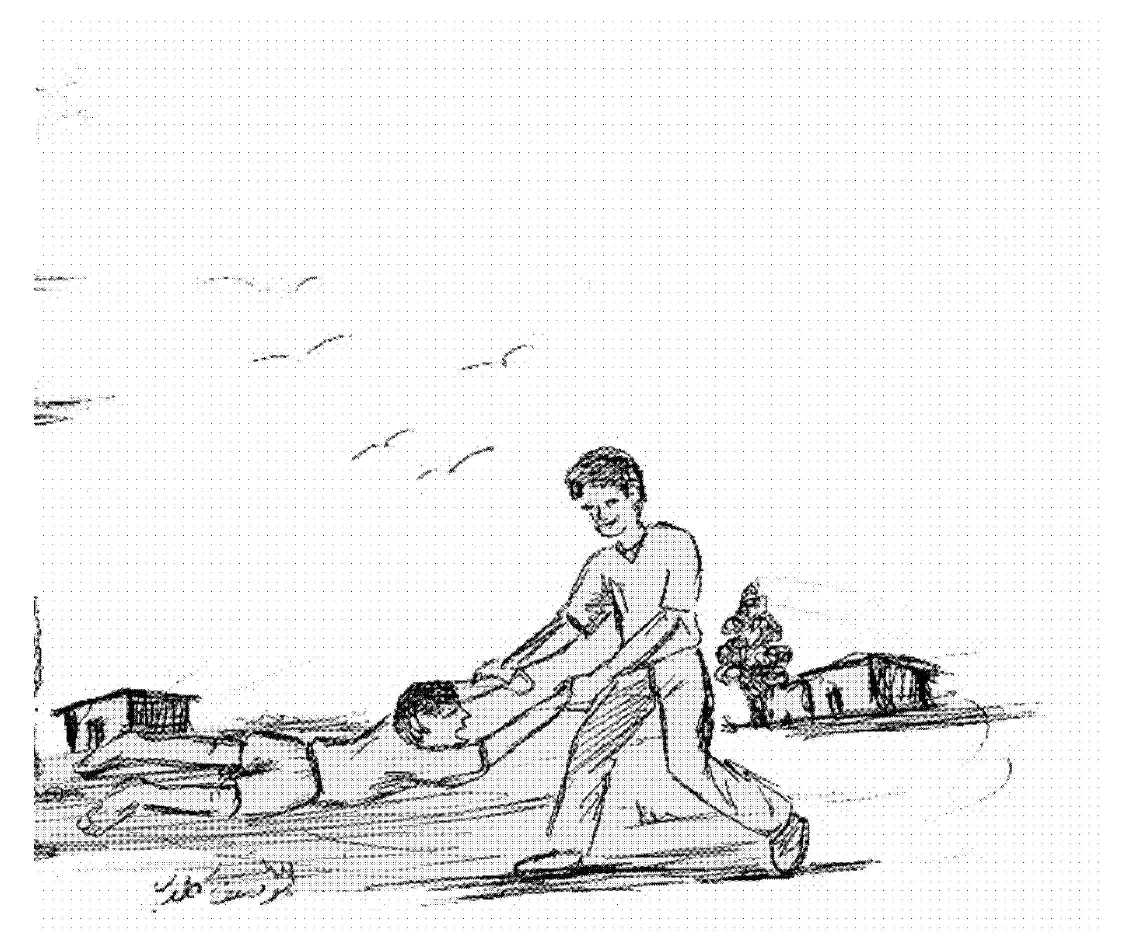
فيرد الثاني: شفته

فيعيد الأول: حمص مقلي

فيرد الثاني من جديد وهو برفعه بقوة.

تع يا زبقلي.

لعبة دوخيني يالمونة..



العدد: أي عدد

الفرق: فريقان (كل فريق شخص واحد).

تقام هذه اللعبة لتسلية الأطفال الصغار، يقوم بها عدد منهم يلاعبهم ويشرف عليهم ولد أكبر منهم سناً يكون من الأقارب أو الجيران في الغالب... إلخ، وهي عدة أنواع ولها عدة أوجه، تضفي على الأطفال البهجة والسعادة.

طريقة اللعب:

هذه اللعبة عدة أنواع " نماذج" لكل منها طريقة أداء مختلفة عن نظيرتها اختلافاً طفيفاً وهذه الأنواع هي:

أ – **النوع الأول:** يشبك أحد الأطفال يديه بكتف البطل، وبالكتف الثاني طفل آخر يبدأ البطل باللف وهو يحمل الطفلين بسرعة، وبصورة دائرية فينزل الولدان اللذين يكونا قد أصيبا بالإعياء، بسبب سرعة الدوران، وهنا يضحك رئيس اللعب والحضور من الإجهاد الذي أصاب اللاعبين. حيث يبدأ اللعب من جديد باختيار أولاد جدد[1].

ب – **النوع الثاني:** يمسك بطل اللعبة يدي طفل واحد ويدور به وحده وبسرعة شديدة، ثم ينزله بعد ذلك بهدوء على الأرض ويتركه فجأة. وهنا يترنح ولا يستطيع الثبات في موقفه فيضحك الأولاد، والحضور فرحين.

ج – **النوع الثالث:** ويقوم بأدائه مجموعة من الأولاد والبنات وحدهم دون مشرف كالآتي:

- كل طفل يمد يديه متمثلاً نفسه طائرة، ثم يدور حول نفسه بسرعة شديدة وهو يقول:

دوخينـــــــــي يالمونـــــــــه ::: دوخينـــــــي يـــــا لمونـــــــه

فيرد بقية الأولاد بعد أن يصيبه الأعياء من الدوران قائلين:

أبـــــو اليخنـــــي دوخنـــــــى ::: أبـــــو اليخنـــــي دوخنـــــــي

وتستمر اللعبة إلى أن يجهد الأولاد وينتقلون إلى ألعاب أخرى.

---

(1) من الممكن أن تكون وتؤدي اللعبة من طفل واحد.

لعبة رفرفت:



العدد: أي عدد، ويفضل من 4 - 6

الفرق: فريق واحد.

من الألعاب الخفيفة التي يحبذها الأطفال من الجنسين حيث تجلب لهم السعادة والراحة، كما أنها تساعد على التنبه والفراسه، وتلعب داخل المنازل وعلى أبواب البيوت والمصاطب في كل الأوقات.

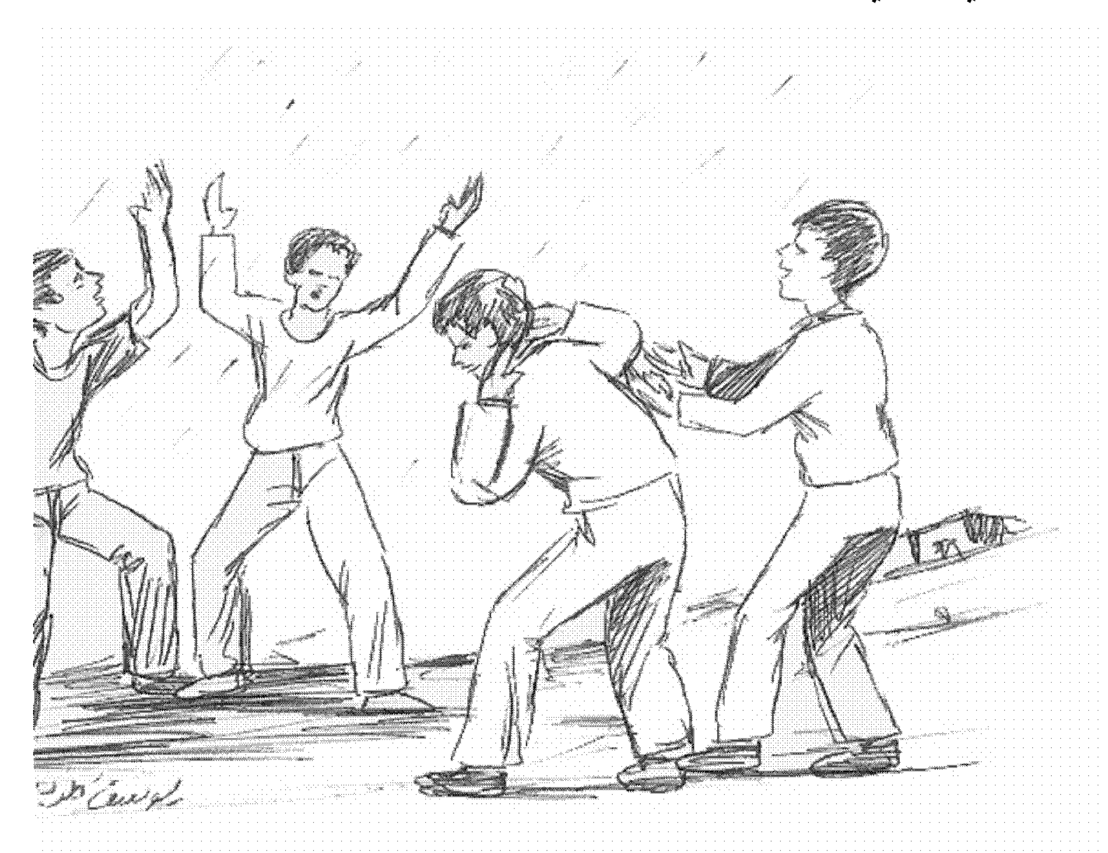
طريقة اللعب:

يختار الأولاد بالقرعة أحدهم. أو برضاه. يجلس الولد الذي وقع عليه الاختيار محني الرأس، بحيث لا يرى وجوه أو أيدي اللاعبين حوله، يضع يديه على رقبته من الخلف لاتقاء ضربات الأيدي التي يقوم بها اللاعبون بالتناوب وبدون نظام بهدف إرباكه. وبعد كل ضربة يرفع رأسه وبسرعة يلتقط أقرب يد إليه، أو التي يشك أنها ضربته، في الوقت الذي يرفرف فيه كل اللاعبين بأيديهم للتمويه. فإن حدث وعرف الضارب الأخير يحل هذا محله. وإذا أخطأ في معرفته ينزل مرة أخرى ليتم ضربه من جديد. وهذه اللعبة كثيراً ما تعتمد على الخداع والحيلة، بل والتآمر على شخص معين. وعند الرغبة في انتهاء اللعبة يقبض أحدهم بملئ يده قبضة من الرمال ويطلقها في الهواء قائلاً:

برغثت. أي انتهت اللعبة.

وهنا يقلده الأطفال ويذهب كل منهم إلى حال سبيله.

لعبة أنطري وزيدي:



العدد: أي عدد.

الفرق: فريق واحد من الجنسين.

من الألعاب الخفيفة التي يؤديها الأطفال أمام بيوتهم. لجلب السرور، وهي تلعب لقضاء الوقت في الشتاء. وكذلك لاستقبال المطر الخفيف ليلعب الأطفال على رذاذه.

طريقة اللعب:

يلعبها الأطفال في فصل الشتاء استعداداً للمطر، واستبشاراً وتحدياً في نفس الوقت يجتمع الأولاد في حلقة دائرية وهم يسيرون ويغنون، ومن حين لآخر

ينظرون إلى السماء وهم يهزجون للغيوم استبشاراً قائلين:

أُنظـــــــــري وزيـــــــــدي ::: علـــــــى قريعـــــــة ســـــــيدي
ســـــــيدي فـــــــي البيـــــارة ::: صـــــــاد قطـــــــه وفـــــارة
حطهـــــــا فـــــــي عبـــــــه ::: خرمشـــــــتله جنبـــــــه

وإذا ما حدث وأمطرت السماء، يندفع الأطفال مسرعين إلى داخل بيوتهم فرحين مسرورين ثم يعودون مرة أخرى، إذا ما وقف تدفق المطر.

لعبة الجلدة:



العدد: 3

الفرق: 3 كل طفل يشكل فريقاً وحده.

من الألعاب الخفيفة تلعب أمام البيوت والحارات في أي وقت من فصول السنة وساعات النهار، تساعد على الانتباه والتركيز والتسلية.

طريقة اللعب:

تتم بين مجموعة من الأولاد في الغالب ما يكونون ثلاثة، كل منهم يشكل فريقاً قائماً بذاته. وهو الأفضل للعب. يبدأ اللعب بإحضار علبة من الكبريت تملأ بالرمال الطرية، أو تظل كما هي مليئة بعيدانها. توضع العلبة بعد إجراء القرعة بين الأولاد لإيضاح من يقوم باللعب أولاً. توضع علبة الكبريت بين الشاهد والإبهام،

وبحركة خفيفة تقذف في الهواء لعدة سنتيمترات فقط. فإذا وقعت على رأسها كان صاحبها هو الملك. أما إذا جاءت على جانبها فيكون وزيراً. أما إذا جاءت على بطنها فيكون "الطش"[1] وهنا وجب على الملك الذي سيكون هو الحاكم أن يجيز للوزير الذي هو الجلاد بعدة ضربات " جلدات "[2] للمغلوب " الطش "، وهكذا يستمر اللعب بين فرح الأطفال وضحكاتهم. إلى أن يملوا وينتقلوا إلى لعبة أخرى.

---

(1) الطش : المغلوب

(2) من هنا جاء اسم اللعبة.



الفصل الرابع
الألعاب الشعبية الحركية

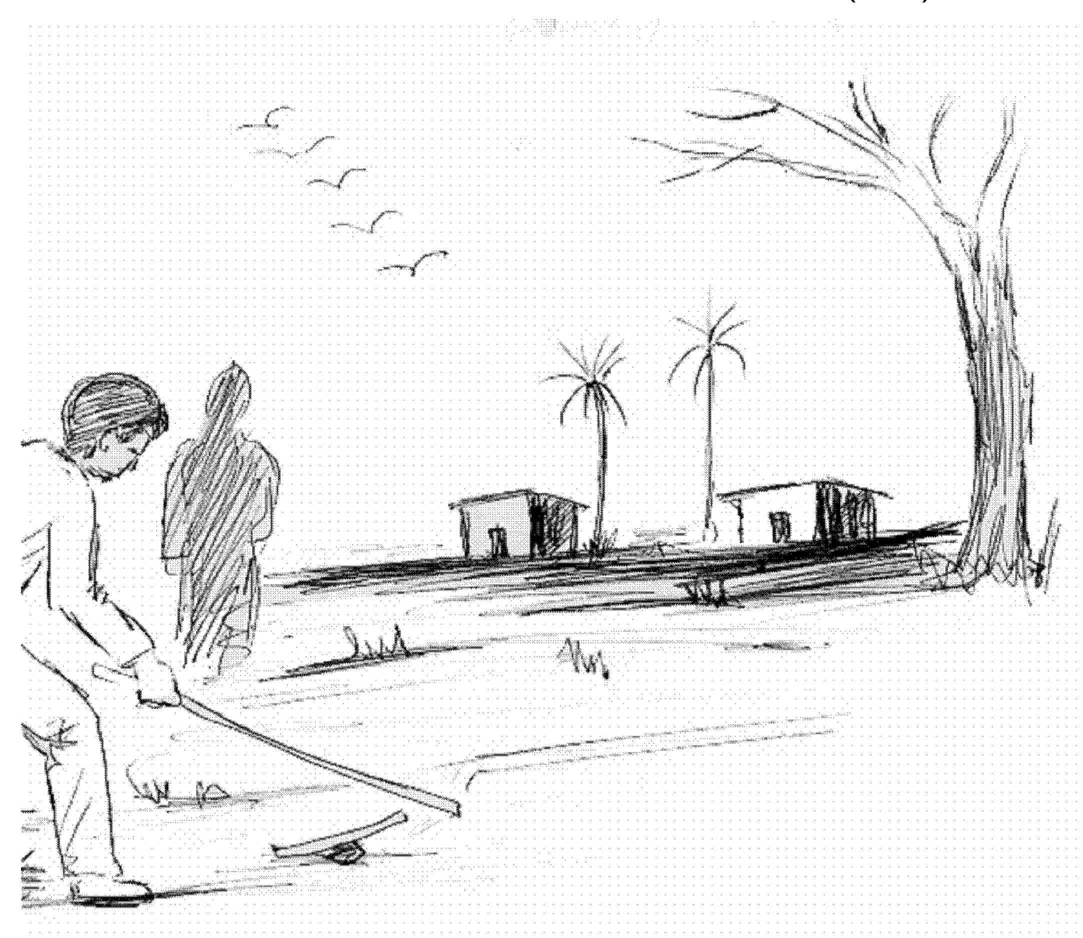
* ألعاب الحاب والدولاب
* ألعاب التنشيط الحركي
* الألعاب التمثيلية
* هوامش الفصل الرابع

الفصل الرابع
الألعاب الشعبية الحركية

1 – ألعاب الحاب والدولاب:

أولاً: ألعاب الحاب:

لعبة الحوابة (العقلة):



العدد : مجموعة من الأطفال (2 – 4).

الفرق: فريقان. كل فريق شخص واحد أو أكثر (1 – 2).

من الألعاب البسيطة والمحببة لدى الأطفال، تؤدي في معظم قرى وبلدان فلسطين ولها أسماء مختلفة منها (الحاب، الحوابة، دقة واجري). تساعد الأطفال على التركيز والانضباط، والصبر على أداء المهمات المنوطة بهم.

طريقة اللعب:

تبدأ اللعبة بتجهيز مادة اللعب المكونة من عصاتين:

1 - الأولى: لا يزيد طولها عن شبر إلى شبر ونصف، ويجب أن تكون مبرية من طرفيها، وتسمى " حوابة ".

2 - الثانية: عصا أكثر طولاً (حوالي المتر تقريباً)، وتسمى الحاب تضرب بها العصا الصغيرة أثناء اللعب.

ولهذه اللعبة ثلاث طرق هي:

الطريقة الأولى: تحفر حفرة صغيرة في الأرض تسمى " موق "[1].

بعد إجراء القرعة يضرب اللاعب العصا الصغيرة الحوابة ضربة خفيفة بالحاب حتى ترتفع عن الأرض بضعة بوصات، ثم يضربها بعد ارتفاعها من جديد بقوة أشد بهدف إطلاقها لأبعد مسافة ممكنة. يسرح لاعب من الفريق الآخر[2] إلى حيث سقطت الحوابة، ويقذفها باتجاه الحفرة أو الموق، الذي يوجد فوقه الحاب فإذا أصابت الحوابة المقذوفة الحفرة الموق يعتبر اللاعب ميتاً "[3] أي لا يحق له اللعب إلا في دورة جديدة. وإذا لم تصب الحوابة"، (الموق) يضربها

---

(1) أحياناً يكون الموق من حجر يثبت على الأرض وبذلك يستغنى عن الحفرة.

(2) يسرح : يذهب بعيداً إلى حيث تصل " الحوابة ".

(3) ميتاً: تعني أنه أخطأ؛ ولذلك لا يحق له اللعب إلا في دورة جديدة.

اللاعب الأول من جديد ثلاث حابات[1]، فيأتي الخصم ويردها إلى الموق بثلاث ضربات أيضاً.

بعد ذلك تبدأ عملية القياس بالحاب"، فإذا كانت المسافة التي وصلتها الحوابة، أقل من حاب" يعتبر اللاعب الأول مخطئاً وإذا لم تكن المسافة كذلك، حق للاعب الخصم أن يقفز المسافة الواصلة بين الحوابة "والموق، فإن استطاع القيام بذلك، يعتبر الخصم ميتاً " ويبدأ اللعب للفريق الثاني.

الطريقة الثانية: في هذه الطريقة لا يوضع " الحاب" على " الموق " بل يحق للاعب أن يرد الحوابة بعصاه الحاب، ولا ينتظر إصابته بها. وهنا يجب على الخصم أن يتلقفها بيديه، فإن استطاع دون أن تقع على الأرض يعتبر اللاعب الأول" ميتاً، وهنا يلعب اللاعب الآخر " الخصم" إذا كان اللعب من اثنين فقط. أو يلعب زميل آخر من نفس الفريق إذا كانوا مجموعتين من اللاعبين.

الطريقة الثالثة: تبدأ هذه اللعبة بأن تمسك العصا الصغيرة " الحوابة" باليد، حيث تضرب بالعصا الكبيرة من هدف معين " موق "، ومن الممكن في هذه الحال أن يكون " الموق " حفرة صغيرة أو خط متعارف عليه، أو حجر ". يقوم الخصم بإعادة قذفها على مقر الهدف. فإذا وقعت " الحوابة " فوقه أو بمسافة أقل من طولها[2] يخسر اللاعب الأول دوره. أما إذا وقعت على مسافة تزيد عن طولها، يحق لحارس " الموق " الاستمرار في اللعب حيث يضربها على أحد إطرافها ثلاث مرات. وإذا لم يفعل سقط دوره. بعد ضربها الضربات الثلاث تعد وتحسب المسافة بالعصا " الحاب" إلى أن تصل إلى العدد المتفق عليه. ويستمر اللعب بعد ذلك.

---

(1) حابات : هنا مرات.

(2) يجب أن تكون المسافة بين مكان سقوط " الحوابة " وبين " الموق " أقل من طولها.

لعبة حدر بدر:



العدد : اثنان فقط .

الفرق: فريق واحد .

تساعد هذه اللعبة على التسلية والترويح عن النفس. كما أنها تقوي الإرادة والتركيز عند اللاعبين. وتلعب في أي وقت من العام. يلعبها الأولاد فقط.

طريقة اللعب:

يتم عمل دائرة بعصا يفضل أن تكون من الجريد.

يمسك اللاعب عصا صغيرة ويقول:" حدر" [1] ثم يضربها بالعصا الكبيرة "الحاب"، بكل قوة. وهنا يرد السارح قائلاً: " بدر"[2] وهو يحاول مسكها بيديه متلافياً وقوعها على الأرض. فإن استطاع ذلك أخطأ اللاعب الأول الذي في الدائرة وأن لم يستطع أن يتلقفها يواصل متابعة اللعب بأن يلتقطها عن الأرض ويقذفها صوب الدائرة. بحيث يجب ألا يتجاوز بعدها عن الدائرة أكثر من مسافة العصا التي في يد القاذف. وإذا كانت المسافة بعيدة. تعد وتحسب بالعصا الكبيرة " الحاب" (عصا، اثنتان، ثلاثة)، وذلك حسب الاتفاق. أما إذا كانت أقل من العصا الأطول "الحاب " أو في "الدائرة"، فهذا يعني أن " السارح " أخطأ اللعب وبذلك يصبح اللعب من حق الطرف الآخر.

---

(1) حدر: ربما تعني حدر أي اذهب ، وربما هل أنت حذر أي انتبه: سأقوم باللعب .

(2) بدر : بادر باللعب.

ثانياً: ألعاب الكرة:



وهي ألعاب متعددة الأنواع والأشكال، يلعبها الأطفال في موسمي الربيع والصيف منها الألعاب الثقيلة التي تتطلب جهداً كبيراً، ويقوم بذلك الأولاد، ومنها الخفيفة ويقوم بها الأولاد والبنات وتساعد ألعاب الكرة على أبداء الحيوية والنشاط، وتكثف قدرة الأولاد على التركيز، وتحمل المسؤولية وهي أنوع متعدة منها:

لعبة الجور:



العدد : 8 أولاد.

الفرق: فريقان لكل منهما رئيس يحرك اللعب.

وهذه اللعبة من الألعاب المحببة ويلعبها الأولاد فقط. وتبين مدى قدرتهم على التركيز والانضباط والتعاون.

طريقة اللعب:

تحفر سبع حفر، يطلق على كل حفرة اسم أحد أفراد الفريق ويوضع بكل حفرة، حجر صغير أو حصاة أو نواه بلح ترتبط باسم صاحبها، يصطف الأولاد دورياً، ثم تقذف الكرة بهدوء تجاه الحفر التي تبتعد عن أفراد الفريق بحوالي 3

أمتار تقريباً، ويعتبر اللاعب مخطئاً إذا لم تدخل الكرة في أية حفرة من الحفر. وهنا يتقدم لاعب آخر، وهكذا إلى أن تدخل الكرة إحدى الحفر.

وهنا يلتقط رئيس الفريق الآخر الكرة ببراعة ورشاقة ويرسلها إلى أحد زملائه، الذي يبدأ بتلاقف الكرة مع أفراد فريقه ليدفع بها خصومهم من أفراد الفريق المضاد، وكل من تصبه الكرة يموت[1] إلى أن " يموتوا " جميعاً، حيث يبدأ الفريق الخصم باللعب.

---

(1) يموت : يخطئ ويخرج من اللعب.

لعبة السبعة:



العدد : 8 أفراد .

الفرق: فريق واحد .

تساعد هذه اللعبة على التركيز، ودقة التصويب، وهي من الألعاب الخفيفة، ويلعبها الأطفال فقط، وهي من ألعاب الربيع والصيف.

طريقة اللعب:

يتم تجهيز سبعة حفر بعدد أفراد الفريق، أما الثامن فيجهز "طابة" متوسطة الحجم يقوم بقذفها تجاه الحفر، بهدوء وأناة من مسافة تزيد عن ستة أمتار إلى

سبعة، ويقف خلف كل حفرة من الحفر الولد الذي قام بحفرها. وإذا وقعت الطابة في إحدى الحفر، أمسكها من يقف خلف الحفرة التي هي حفرته. وهنا يهرب باقي أفراد الفريق، حيث يقوم من بيده الطابة بقذفهم بها. ومن يصب توضع، حصاة: في "حفرته" ويظل الأمر كذلك إلى أن تكتمل في الحفرة سبع حصوات حيث يحذج يخرج اللاعب في هذه الحالة من المباراة. أما الولد الذي لم يصب نهائياً ولا توجد في حفرته أية حصاة، فيبدأ اللعب من جديد.

لعبة البعرة الناشفة:



العدد : أي عدد (غير محدد) ويفضل من (5 – 7) أفراد.

الفرق: فريق واحد، له رئيس منظم للعبة، وأحياناً يلعب فريقان.

من الألعاب الكروية الخفيفة، والتي تعتمد على المرونة والسرعة، ودقة التصويب، تلعب في الغالب في فصل الربيع، وفي الساحات المتوسطة الاتساع.

طريقة اللعب:

1 - تبدأ المباراة بأن يقوم أحد اللاعبين برسم دائرة واسعة وبارزة بقدمه على الرمل، يبلغ قطرها (3) أمتار تقريباً، ويتم إحضار كرة متوسطة أو صغيرة الحجم. يدخل جميع اللاعبين الدائرة، ثم يبدؤون بتبادل تحريك الكرة على الأرض، في محاولة من كل لاعب لإبعادها عن ملامسة قدميه محاولاً دفعها باتجاه أقدام الآخرين، ومن تلمس الكرة قدمه يعتبر "ميتا"، ويخرج من الدائرة التي هي حلبة اللعب.

2 - هناك طريقة أخرى للتباري حيث ينقسم اللاعبون إلى فريقين متساويين في العدد، وكل فريق يحاول أخراج أفراد الفريق الثاني بإصابة أقدام أفراده. إلى أن تتم تصفية أحد الفريقين للفريق الآخر.

وهكذا تظل اللعبة مستمرة حتى يخرج الجميع عدا واحد يكون هو بطل اللعبة إن كان اللعب على أساس فريق واحد. ويطلق عليه الريس، بعدها تعاد اللعبة من جديد.

لعبة السمطة (السلخة/الشمطة/ السطلة):



العدد : 5 – 10 للأولاد أقل من 10 سنوات .

الفرق: اثنان .

لهذه اللعبة أسماء كثيرة منها: الشمطة، والسطلة أيضاً، وهي من الألعاب الشائعة التي تنمي القدرة لدى الأطفال، على التصويب والتمويه، وسرعة الحركة. وتحتاج هذه اللعبة للقوة والصبر كما تحتاج لمكان فسيح يتسع لحركة اللاعبين التي تعتمد الجري والمراوغة.

طريقة اللعب:

يحتاج اللاعبون منذ البداية إلى كرة مضرب، أو كرة جوارب[1] تملأ بقطع القماش والخرق. ويبدأ اللعب، بقذف الكرة من مركز اللعب " السنتر " إلى أعلى. وهنا يلتقطها أقرب شخص إليها من أي من الفريقين الذي يبدأ أفراده بتقاذفها وتوزيعها بينهم، بحيث يضرب كل منهم الكرة بقوة، تجاه أي شخص يقابله من أفراد الفريق المضاد، خاصة القريب منه. لتصبح الضربة موجهه ومؤثرة؛ ولذلك يصاب بها دائماً صاحب الحركة البطيئة. وهذه اللعبة من ألعاب التحدي وسرعان ما تنتهي إذا أصاب أحد الفريقين أو كلاهما التعب ونال منه الإجهاد، مع ملاحظة أن الكرة المضروبة والمقذوفة، لا تحتسب خطئاً إن هي أصابت رأس اللاعب، وما عدا ذلك يحتسب إصابة، ويخرج اللاعب من اللعب.

---

(1) السمطة أو السلخة: من سمط أو سلخ وهو نوع من الضرب في اللهجة الشعبية الفلسطينية.

لعبة كورة التنك:



العدد : 4 – 5 لاعبين.

الفرق: فريقان الأول (4) أفراد. والثاني شخص واحد.

من الألعاب المحبوبة لدى الأطفال لأهميتها في التركيز وإبراز القدرة على الصمود والاستمرار في اللعب؛ ولأنها تعتمد على البيئة المحلية، وتحتاج إلى مساحة واسعة للعب.

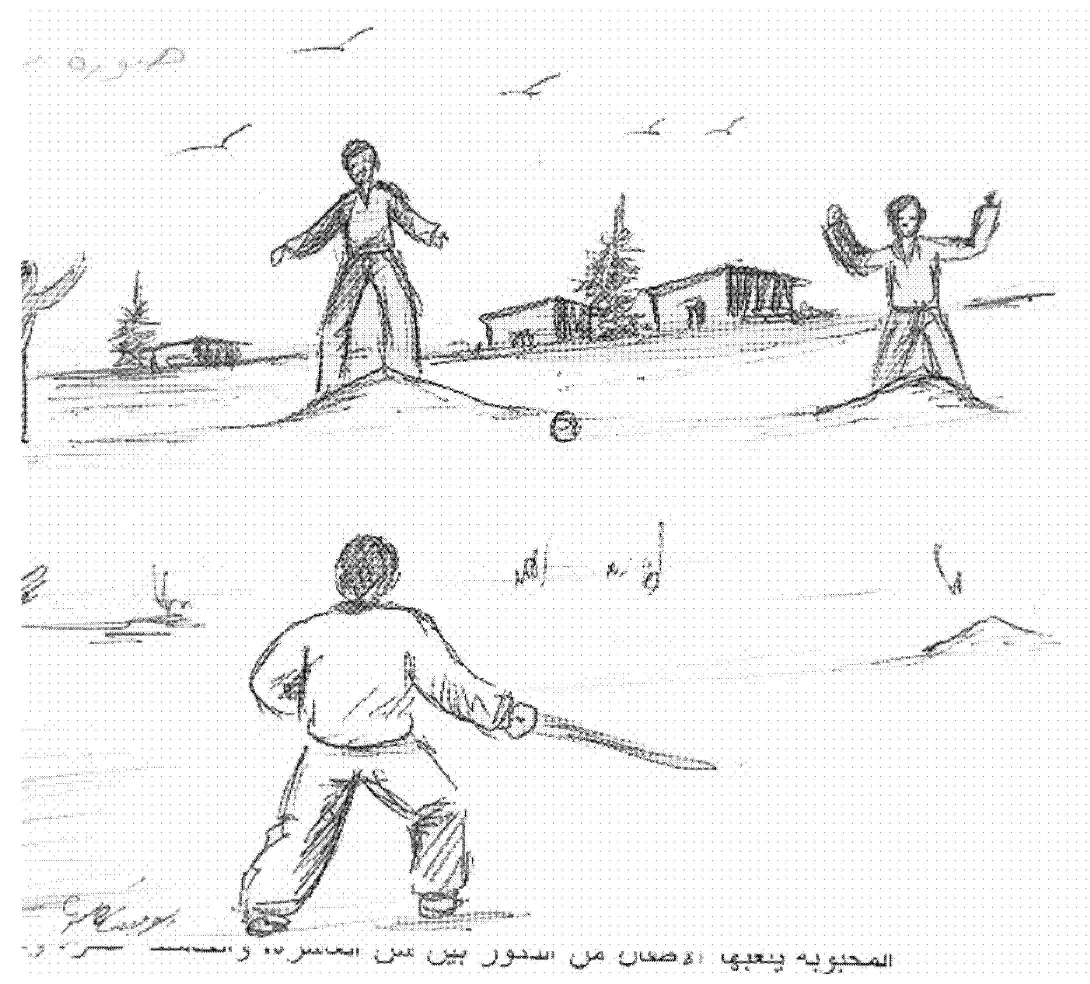
طريقة اللعب:

تتشكل مادة اللعب من " تنكة " تطبق على شكل كرة يلعب بها أربعة من الأولاد. وتبدأ اللعبة منطلقة من القاعدة التي هي عبارة عن هدف على شكل حفرة. توضع الكرة المطبقة على بعد متر تقريباً من الهدف. ويقوم اللاعب الأول بضربها بطرف العصا لإبعادها عن الحفرة، ثم يقوم بذلك الولد الثاني، ثم الثالث فالرابع، وهكذا دورياً. وإذا أخطأ أحدهم الهدف يقولون له: " على أمك "[1] أي أنه يجب أن يتلافى خطأه، وذلك بترجيع الكرة إلى الهدف، في الوقت الذي يظل فيه بقية اللاعبين جاهزين لإبعاد الكرة عن الهدف. وعلى اللاعب الذي " على أمه "، في حالة ما إذا ضرب الكرة شخص من اللاعبين أن يلحق به ويصيبه بالعصا على ظهره إصابة خفيفة، فإن استطاع يتحمل المصاب أمر ترجيعها إلى الحفرة، أما إذا عجز أي شخص وأعلن عدم قدرته على إرجاعها. نزلت أمه في الدلال، فيشتريها أحد اللاعبين، ويصبح هو المكلف بإرجاع الكرة إلى الهدف. وهكذا، وتظل هذه اللعبة مستمرة حتى ترجع الكرة إلى الحفرة، حيث يبدأ اللعب مرة أخرى. من جديد.

---

(1) أي أنت المخطئ، ويجب أن تتلافي هذا الخطأ وتصحصح؟.

لعبة راضي.



العدد : 8 أفراد .

الفرق: فريقان. كل فريق 4 أفراد .

هذه اللعبة من الألعاب الشهيرة جداً في قرى فلسطين، وهي أيضاً من الألعاب المحبوبة يلعبها الأطفال من الذكور بين سن العاشرة، والخامسة عشرة، وترجع

أهميتها إلى كونها تساعد على التركيز والتعاون، ودقة التصويب، وتبين مدى الجد الذي يتمتع به الأطفال، وتلعب في فصل الربيع ومطلع الصيف، وفي الغالب في الأماكن الواسعة وعلى شاطئ البحر.

طريقة اللعب:

تنقسم المجموعة إلى فريقين كل فريق يتكون من أربعة أفراد، ويكون اللعب في ساحة واسعة نسبياً. يكوم الأولاد أربعة أكوام كبيرة من الرمال، واضحة وبارزة بحيث يتسنى للجميع رؤيتها. ميدان اللعب بما يحيط به من أكوام يجب أن يكون على شكل بيضاوي، على أن يبعد كل كوم عن الآخر، بمسافة تبلغ من (20 - 25) متراً.

أحد أفراد الفريق الذي سيلعب أولاً، يقف في صدر مركز الملعب"الموق"[1] على أن يتوزع بقية أفراد الفريق حول كومات الرمال. في حين يقف أفراد الفريق الثاني داخل ميدان اللعب وحول اللاعبين بجوار أكوام الرمال في محاولة منهم لمحاصرتهم.

يبدأ اللعب بأن يمسك اللاعب في المركز " الموق " كرة اللعب بيده قائلاً: راضي: فيجيبه قائد الفريق الثاني "راضي"[2]، وهنا يقذف اللاعب الكرة إلى أعلى عدة سنتيمترات ثم يضربها بقبضة يده، أو بعصا عريضة بكل قوة دافعاً إياها إلى أبعد مسافة يستطيعها وهي في الهواء. يعمل أفراد الفريق المضاد جهدهم لإمساك الكرة قبل الوصول إلى الأرض، فإذا تم لهم ذلك يعتبر اللاعب ميتاً ويخرج من اللعب، وإذا لم يمسكوا بها يلتقطها أحدهم ممرراً إياها عن طريق زميل له أو أكثر إلى آخر هدف أصابه أي واحد من أفراد الفريق الآخر، الذين يبدؤون بالدوران

---

(1) الموق: مقر اللعب ومركزه.

(2) راضي : أي أبدأ اللعب.

حول الملعب المتمثل في " دائرة أكوام الرمال.. [1] باتجاه " الموق ". فإذا أصابت الكرة، أحد اللاعبين، وهو على " كومة " الرمال يستمر في اللعب. وإن هي أصابته في المسافة بين الأكوام يعتبر " ميتاً " ويخرج من اللعب. يضرب الكرة زميل آخر جديد، يكون قد وصل إلى "الموق" كي يكمل أفراد فريقه دورانهم، حيث يصلون إلى مكان الانطلاق. يظل اللعب مستمراً إلى أن يموت أفراد الفريق بالتدريج. حيث يبدأ دور الفريق الآخر في اللعب، وهكذا تستمر اللعبة حتى يصابون بالإجهاد.

(1) الأكوام: مفردها كومة أو كوم: ويعتبر محطة لأفراد الفريق اللاعب، يقفون عندها أثناء دورانهم.

لعبة اللقفة:



العدد : واحد أو اثنان حسب الحاجة والظرف.

الفرق: واحد. يكون هنا من شخص بمفرده أو فريقان كل فريق يتكون من شخص واحد .

من الألعاب الخفيفة. يلعبها الأطفال من الجنسين خاصة الفتيات من

(10 - 14) فـي جميـع فصـول السـنة عـدا فصـل الشـتاء. وهـي مـن الألعـاب المسلية والتـي تبـين قـدرة الأطفـال علـى الصـمود والصـبر والمتابعـة وتعلمهـم التركيـز وتلعـب فـي الغالـب مـن قبـل شـخص يسـلي نفسـه بنفسـه علـى قاعـدة اللعـب التـي هـي فـي الغالـب حـائط منـزل أو سـور بنايـة أو مدرسـة ومـا شـابه، كما تلعب من قبل شخصين يلعبانها كمباراة بحيث تكون كالآتي:

- ضـرورة قـذف الكـرة[1] علـى الحـائط والتقاطهـا دون أن تقـع علـى الأرض.

- تمـارس حركـات اللعبـة مـع دندنـة أغنيـة شـعبية تؤديهـا الفتـاة أثنـاء اللعب[2].

طريقة اللعب:

تقـذف الكـرة علـى الحـائط، ويكـون قـذفها باليـد اليمنـى أولاً، ثـم اليسـرى. بعـد ذلـك يكـون قـذفها مـع التصـفيق باليـدين، ثـم لقـف الكـرة[3] بالميـل علـى الجانـب الأيمـن، ثـم الأيسـر. بعـد ذلـك قـذف الكـرة علـى الحـائط، بعـد دق قبضـة اليـد اليمنـى علـى الركبـة اليسـرى، والعكـس. وهكـذا تسـير اللعبـة فـي خطـوات متسلسلة هي كالآتي:

1 - بكلتا اليدين.

2 - باليد اليمنى.

---

(1) الكرة من النوع صغير الحجم، وهي كرة التنس الأرضي.

(2) أية أغنية شعبية. وفي الغالب ما تكون من أغاني الفتيات المبتكرة.

(3) التقاط الكرة.

3 - باليد اليسرى.

4 - بالتصفيق مع لف اليدين إلى الجانب الأيمن.

5 - بالتصفيق مع لف اليدين إلى الجانب الأيسر.

6 - اللف على طريقة الدولاب الدائري. ثم لقف الكرة مع العمل على إمكانية عدم سقوطها على الأرض.

7 - قذف الكرة مع دق قبضة اليد اليمنى على الركبة اليسرى.

8 - قذف الكرة مع دق قبضة اليد اليسرى على الركبة اليمنى.

9 - الدوران ثم التصفيق من جديد.

وتستمر اللعبة بشكلها الفردي. أما بشكلها الزوجي حيث التنافس بين اللاعبين أو اللاعبات، وتستمر الفتاة (الفتى) في أداء اللعب ما دامت لم تخطئ[1] وإذا حدث ووقعت الكرة على الأرض. ينتقل اللعب إلى المنافس الآخر.

(1) إذا وقعت الكرة على الأرض تعتبر اللاعبة مخطئة، وينتهي دورها حيث ينتقل اللعب إلى الخصم.

لعبة الطبة:



العدد : شخص أو شخصان أو ثلاثة (خاصة بالفتيات).

الفرق: فريقان أو ثلاثة (كل شخص فريق قائم بذاته).

من الألعاب الخفيفة التي تفضلها الفتيات الصغيرات؛ لأنها تساعد على تسليتهن دون بذل المجهود الجسماني المرهق لهن. وهي تساعد على أذكاء التركيز والقدرة على الانتباه والحذر والصبر.

طريقة اللعب:

يمكن أن تمارس هذه اللعبة من قبل شخص واحد بذاته كتسلية ذاتية يقوم بها. أو بين شخصين (فريقين) كمباراة أو ثلاثة أحياناً ويبدأ اللعب بإطلاق " القرعة " التي ستوضح من سيلعب أولاً. وتمر هذه اللعبة في المراحل التالية:

- تقذف الكرة على الحائط المواجه للاعب (اللاعبة) وتلتقط بكلتا اليدين، ويعمل اللاعب كامل جهده على عدم سقوط الكرة على الأرض؛ لأنه أن حصل وسقطت يعتبر بذلك " ميتاً " أي ينتهي دوره في اللعب.

- تقذف الكرة على الحائط. وهنا يجب التقاطها باليد اليمنى فقط.

- تقذف الكرة على الحائط. ويحب التقاطها كما سبق ولكن باليد اليسرى.

- تقذف الكرة من جديد، ويجب في هذه الحالة التقاطها بعد التصفيق ثم اللف نحو الجانب الأيمن.

- تقذف الكرة مرة أخرى، وهنا يجب التقاطها بعد التصفيق (إلى الأمام وإلى الخلف) ثم اللف باتجاه الجانب الأيسر.

- تقذف الكرة إلى الحائط، ويقوم اللاعب بالتقاطها بعد أن يدق يده اليمنى على الركبة اليسرى.

- تقذف الكرة على الحائط. ويقوم اللاعب بالتقاطها بعد أن يدق يده اليسرى على الركبة اليمنى، مع مواكبة حركات اليدين انحناءة خفيفة قبل لف الكرة.

- التقاط الكرة بعد قذفها نحو الحائط مع دوران اللاعب حول نفسه قبل الالتقاط.

- كل حركة من حركات هذه اللعبة ترتبط بكلمة من كلمات أغنية تدندن بها الفتيات أثناء اللعب، وأشهر هذه الأغنيات ثلاثة وهي:

الأول:

يــــــــــــا مامــــــــــــــــا	**مــا تقــولي للبابــا يشــتري لــي طيــارة**
اطيريهــــــــــــا واعليهــــــــــــا	**واشـــــوف مــــن فـــوق بلاويهـــا**

وكذلك:

يامــــا مــــا تقــــولي للبابـــــا	**يشـــــتري لـــــي كعـــب أخضـــــر**
أمشــــــي فيــــــه واتمختــــــر	**واضـــــرب ســــلام للعســــكر[1]**

الثانية:

شــــــــــــــــــوفن[1]	**ناحرســــــــــــــــــــــي[2]**
يــــــــــــد أنـــــــــــــا	**يـــــــــــد أنــــــــــــت**
ياماكنــــــــــــــــــــــــا	**أنــــــــــا وأنــــــــــت**
ليلــــــــــــة العيـــــــــــد	**لابســــــــين جديــــــــــد[3]**

وأيضاً:

أول " بنحرسي " نا حرسي.

يوم حر الكف	**ع ميه وألف**	**يد أنا يد أنت**
يا ماكنا	**أنا وأنت**	**ع الإصبع**
سمك الإصبع	**كعك مدور، كبسونا**	

الثالثة: يا صندلينا[4]:

---

(1) تقال مرتين. كل حركة مع كلمة من الأغنية.

(2) ناحرسي : أنا حارس

(3) تقال مرتان متتابعتان.

(4) أغنية شعبية طفولية قديمة، تمثل حركات اللعب على كلماتها.

وهي مرحلة النط العالي، وتعتبر المرحلة الأخيرة في اللعبة.

وتستمر هذه اللعبة، حتى يصيب الملل اللاعبة، (اللاعبات) والمتسابقات، أوتخطئ إحداهن حيث ينتقل اللعب إلى لاعبة أخرى.

لعبة الطابة:



العدد : 3 – 4 فتيات.

الفرق: فريق واحد.

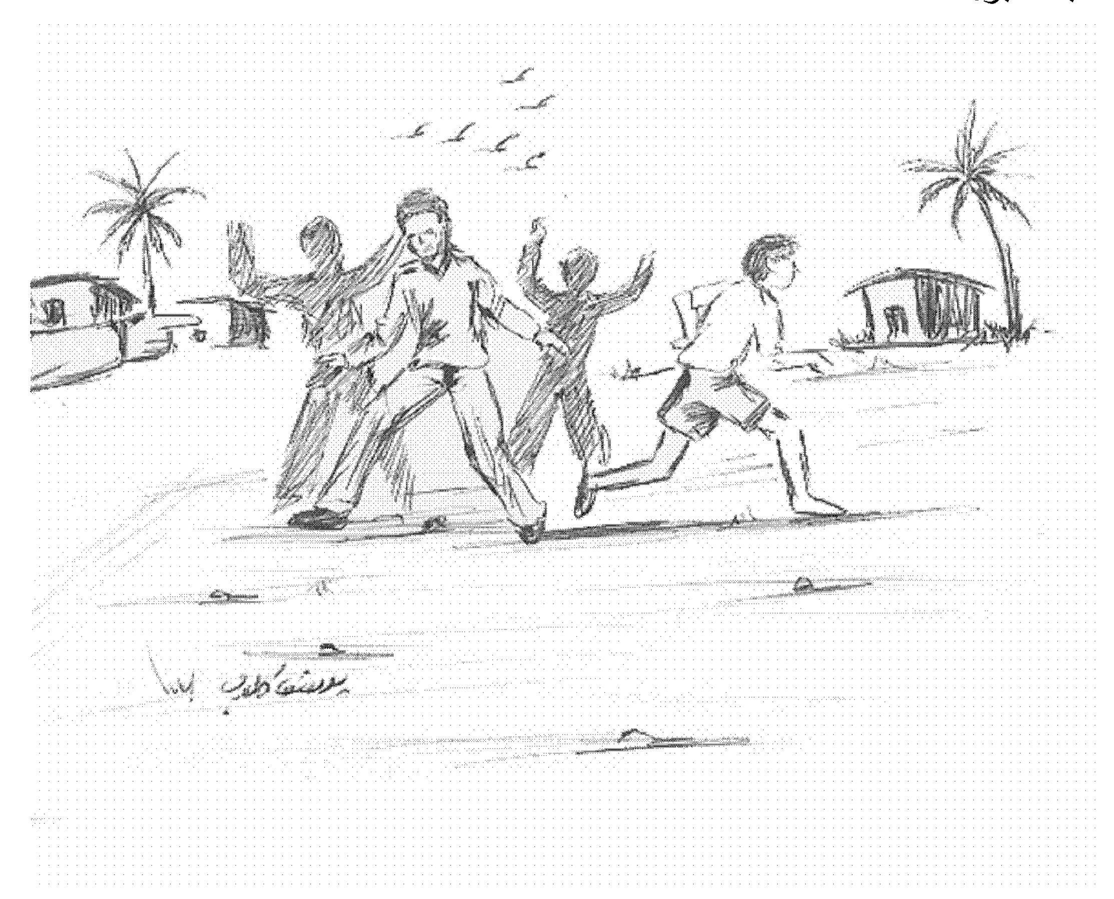
من الألعاب الخاصة بالفتيات، وتسمى بلعبة الطابة والطبطبة؛ لأنها تعتمد على طبطبة الكرة على الأرض.

طريقة اللعب:

تأخذ الفتاة الطابة بيدها وترميها وتضرب بها الأرض فتسقط وترتفع، فتعاودها

بضربة ثانية، وهكذا تنهال الضربات حتى تصل إلى الرقم المتفق عليه بين الفتيات، أما إذا سقطت من يدها، فإنها تسلمها لصديقتها وحينئذ يأتي الدور لها ثانية، تعاد من البداية وهكذا...

لعبة عنبر:



العدد : 5 – 8 أفراد.

الفرق: اثنان.

لعبة خاصة بالصبيان بين العاشرة والخامسة عشرة. لها جذور قديمة، طوعها الأولاد لتلائم العصر الحاضر والظروف المعيشية.

طريقة اللعب:

يحضر الصبيان زجاجة فارغة من زجاجات المشروبات الخفيفة مثل السفن آب أوالستار... إلخ. بعد أن يختار الفريق الذي يلعب أولاً، وهو الفريق الأول (أ) يقف أعضاء الفريق (أ). على بعد خمسة أمتار من الزجاجة الواقفة، ويصوب أحد أعضاء الفريق. الكرة الجلدية الصغيرة نحو الزجاجة، فإذا أصابها ينتشر أعضاء الفريق في مكان اللعب.

يلتقط الفريق (ب) الكرة محاولاً إصابة أعضاء الفريق (أ)، فإذا أصاب أحدهم يخرج خارج اللعب. وإذا استطاع أحد أعضاء الفريق (أ) صد الكرة برأسه يخرج من اللعب اللاعب الذي قذف الكرة من الفريق الخصم (ب). ويحاول أعضاء الفريق (أ) الوصول نحو الزجاجة وملئها بالرمال. فإذا استطاع فعل ذلك، يسجل له نقطة. وإذا استطاع الفريق (ب) إصابة جميع لاعبي الفريق (أ) يتحول اللعب ليحل فريق (ب) محل فريق (أ). ويبدأ أعضاء الفريق (ب) بقذف الكرة عند الزجاجة، وهكذا تكون اللعبة.

لعبة الليمونة:



العدد : فرد واحد أو أكثر من الفتيات غالباً.

الفرق: فريق واحد.

من الألعاب الخفيفة المحبوبة لدى الأطفال، يلعبونها في فصل الربيع والصيف، وتساهم في إبراز قدرتهم على التصويب والتوازن.

طريقة اللعب:

يبدأ اللعب بإحضار حبل يبلغ طوله المتر تقريباً، يعقد في أحد أطرافه حلقة

علـى شـكل أنشـوطه، وتوضـع فـي حلقـة الطـرف الآخـر " طابـة " مصـنوعة مـن الجـوارب القديمـة، أو ثمـرة فاكهـة جافـة مثـل برتقالـة. توضـع الحلقـة فـي إحـدى القدمين، ثم تبدأ الفتاة أو الفتيان بـالقفز بشـكل منفـرد - علـى أن تـدفع كـل لاعبـة أو لاعب الحبل المثبت بقدمها ضاربة به قدم الفتـاة الأخـرى الطليقـة، والتـي يجـب أن تقفز بدورها عن الحبل شريطة أن لا يلمس قدمها الطليقة وإلا فإنها تعد مخطئة.

لعبة الزلاطة:



العدد : **واحد أو أكثر.**

الفرق: واحد أو أكثر (للفتيات).

من الألعاب البسيطة تؤديها الفتيات بشكل فردي أمام المدارس والأسواق، وأحياناً في الحارات وأمام البيوت. بهدف التسلية وقضاء الوقت.

طريقة اللعب:

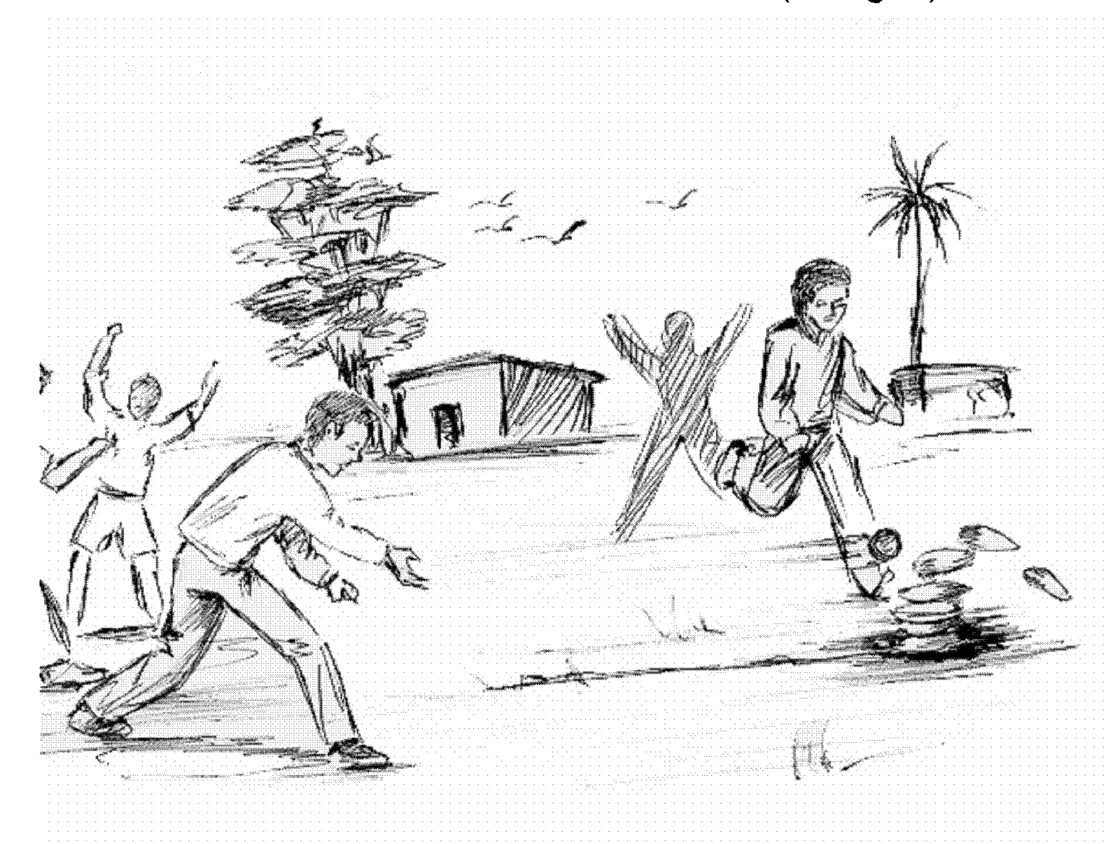
تتجمـع الفتيـات متجـاورات (2 - 3) يمارسـن لعـبهن كـل فتـاة لوحـدها. وتكـون أداة اللعـب " طابـة" صـغيرة أو " زلاطـة". تقـوم اللاعبـة بقـذف الكـرة فـي الهـواء مـع قلـب اليـد علـى ظهرهـا مـع التقـاط الكـرة مـرة. وفـي المـرة الثانيـة قلـب اليـد علـى بطنهـا مـع التقـاط الكـرة أيضـا. وتكـون حركـات الكـرة واليد مرتبطة بكلمات أغنية شعبية تؤديها الفتاة القائمة باللعب تقول:

واحد، اثنين، عمي حسين، زرع بصل، أجيت أشمه، أكلته كله.

أكلت الخوخ والرمان. ودشرت الباقي في البستان.

ويستمر اللعب. حتى تجهد الفتيات.

لعبة الصفطة (السبع شقف):



العدد : 10 – 12.

الفرق: فريقان. كل فريق من (5 – 6) لاعبين، له رئيس يكون الأقوى شخصية أو الأكبر سناً بين أفراد فريقه.

من الألعاب المحبوبة يلعبها الأولاد دون البنات، في أي وقت من أوقات النهار وفي أي فصل من فصول السنة. تعطي اللاعب القدرة على المناورة ودقة التصويب كما تبين أهمية وضرورة التعاون لتحقيق المكاسب والأهداف.

طريقة اللعب:

يتم في البداية انتقاء اللاعبين الذين يجب أن لا تقل أعمارهم عن (10 سنوات) ولا تزيد عن 17 سنة، وذلك عن طريق القرعة أو الطلبة[1] بحيث يقوم كل رئيس باختيار جماعته، أي الأفراد الذين يود أن يلعبوا تحت إمرته، وهكذا يتكون الفريقان والاختيار من قبل الرؤساء يكون بناء على القوة والمرونة والحركة والطاعة. ويتكون " الرن " وهو أداة اللعب من 7 قطع أو رضفات من الشقف الفخاري أو من البلاط الرقيق أو الحجر الخفيف الجيري، في حالة عدم توفر الشقف. تنعم حافة كل شقفة وتسوى لتصبح على شكل أقرب للدائرة، وتتكون مجموعة الشقف من حلقات مختلفة الأحجام. توضع الشقفة الأكبر على الأرض، وتثبت فوقها القطع الأخرى، حسب ترتيب الأحجام، حيث تضبط فوق بعضها البعض بشكل منظم. تحضر أداة اللعب الثانية وهي هنا كرة المضرب وإذا لم توجد يتم صناعة كرة من الشراب تخاط بإبرة اليد.

يبدأ لعب الفريق الذي كسب " القرعة " بوضع " الرن " بجوار حائط يسمى مكانه "الموق"، وعلى مسافة ليست بعيدة تبلغ عن الشقف بحوالي ثلاثة أمتار، تقام كومة من الرمال كمنطلق للعب. يقذف اللاعب الكرة باتجاه الرن فتتناثر الشقف على الأرض كلها أو بعضها. وهنا يهرب اللاعبين، ويبدؤون بمحاولات التلصص لإعادة ترتيب، الشقف المتناثرة حسبما اتفق. يبدأ الفريق الآخر بتوزيع الكرة ليضرب بها أفراد الفريق الأول، الذي يحاول أفراده ترتيب " شقف الرن ". ومن تصيبه الكرة يخرج من اللعب؛ لأنه أصبح " ميتاً "[2] ومن الممكن للاعب أخذ الشقف بيده، حيث يرتبها وهو فار، ثم يضعها جاهزة ومرة واحدة في " الموق " وهكذا يستمر اللعب. حتى يموت جميع أفراد الفريق، فيصبح اللعب من حق الفريق

(1) القرعة: الاختيار عن طريق الحظ، أما الطلبة: فتكون بالاختيار الدوري لرؤساء الفريقين.

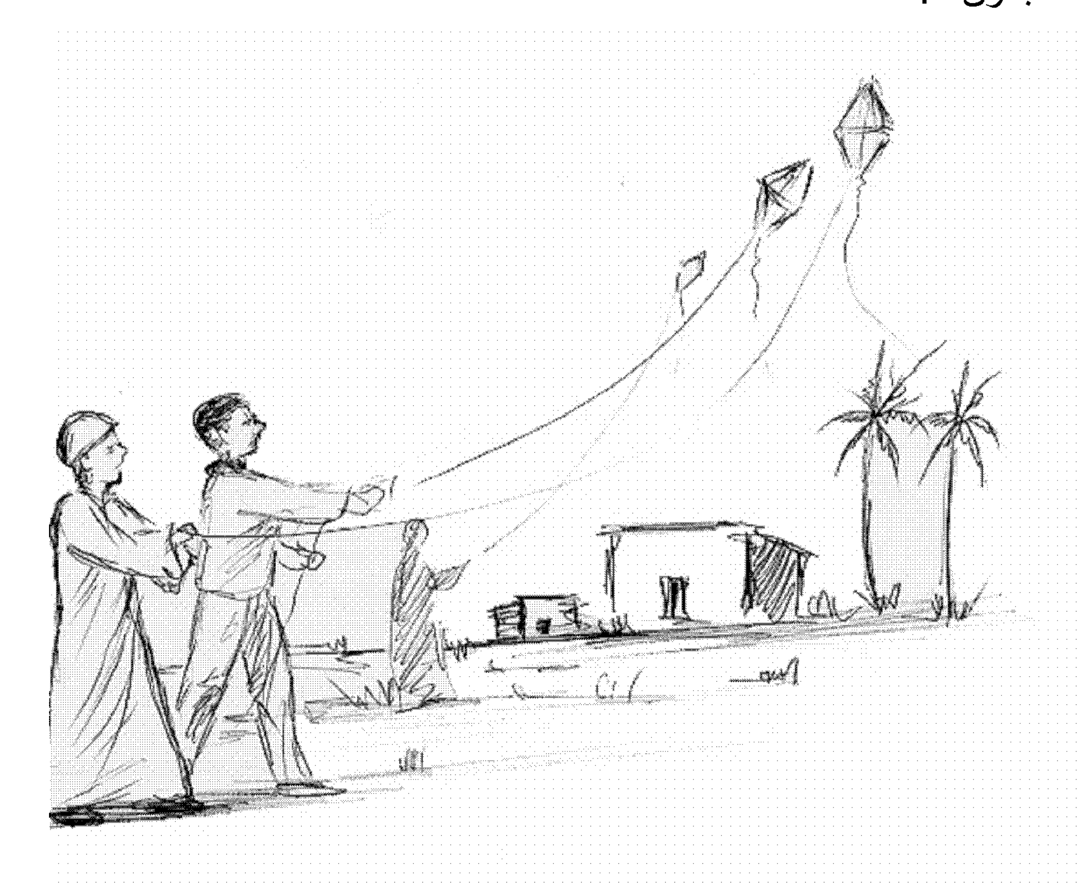
(2) إذا لم تصطدم الكرة بـ "الرن " الشقف. يلعب الشخص الثاني من الفريق، والثالث، وهكذا حتى تتناثر الشقف. وإذا لعبوا جميعاً دون تناثر الشقف ينتقل اللعب لأفراد الفريق الثاني المضاد.

الآخر. إلا إذا استطاعوا ترتيب " شقف الرن " دون إصابات، فيستمروا فـي اللعـب حتى يخطئ أحدهم.

تتواصل اللعب بين الأولاد، حتى ينالهم التعب والإجهاد وهكذا.

ألعاب التنشيط الحركي:

لعبة البالون[1]:



العدد: 2 – 6 أفراد.

الفرق: فريق واحد.

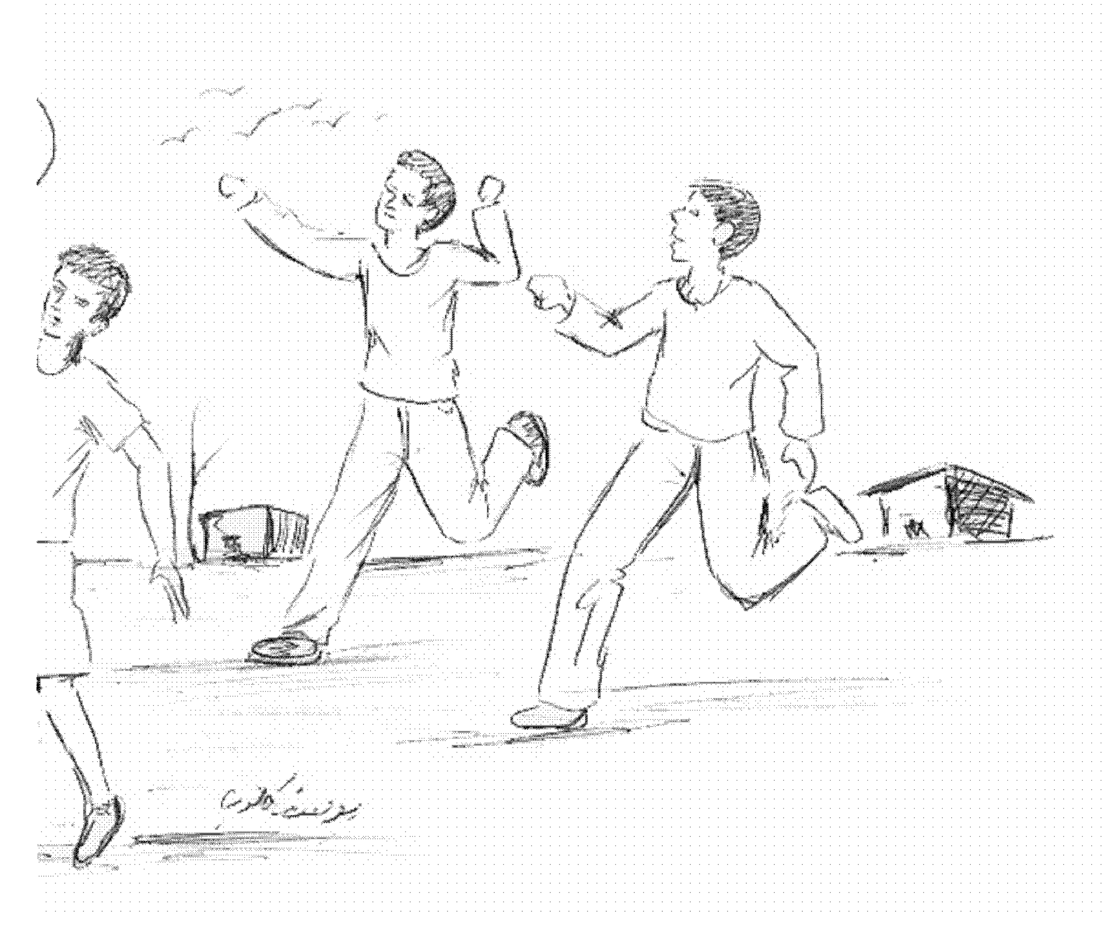
لعبة سهلة بسيطة ومحبوبة يلعبها الأطفال من الجنسين، ويمكن أدائها وممارستها في جميع الفصول. تساعد على النشاط والحركة الدائمة.

(1) البالون: Pallon ومعناها في الإيطالية كرة. انظر: ألعابنا الشعبية: عيسى ترزي . ص 196.

طريقة اللعب:

كيس من المطاط الرقيق ينفخ ويملأ بالهواء، فيكون كرة ضخمة يلعب بها الأطفال، يلقونها في الهواء فوق رؤوسهم ، فترتفع ثم تنزل قريباً من أحد الأطفال، الذي يضربها إلى أعلى فترتفع وهنا يتحرك الأطفال خلفها لقذفها من جديد إلى أعلى عبر الصخب والنشاط والفرح.

لعبة فرقعة البالون:



العدد : 4 – 6.

الفرق: فريق واحد.

من الألعاب الخفيفة التي يلعبها الأطفال من الجنسين في المناسبات والأعياد المختلفة وحفلات الأطفال، وهي من الألعاب المحببة لديهم، ولها أهميتها، حيث إنها تنمي عندهم القدرة على الكفاح والمثابرة، والتدقيق،

والمحافظة على كل شيء يخصهم.

طريقة اللعب:

يتم تجهيز عدة بالونات بألوان مختلفة الأحجام والألوان يربط بأحد قدمي كل طفل مجموعة منها على أن يكون لكل بالون خيط طوله عشرين سنتيمتراً. والقدم الأخرى يستعملها الطفل لفرقعة البالونات المربوطة في قدم زميله اللاعب الآخر، ويرأس هذه اللعبة أكبر الأطفال سناً أو الذي يختاره الأطفال من بينهم ويسمى "القائد"، وهو بمثابة الحكم لهذه اللعبة الجميلة. وفي الكثير من الأحيان تلعب في الحفلات المدرسية أو النوادي الخاصة بالأطفال أو في المخيمات الصيفية.

وبداية المباراة و اللعبة تبدأ بالعد من (1 - 3) أو بصفارة يطلقها مسؤول اللعبة لإعلان بداية المباراة، وعند بداية اللعبة يهاجم كل طفل البالونات المربوطة بقدم زميله محاولاً فرقعة جميع البالونات بقدمه، والطفل الذي تفرقع بالوناته من قبل الأطفال يخرج من اللعب. والطفل الذي يعتبر فائزاً، والأول على المجموعة هو الذي يبقى حتى نهاية اللعبة مجموعة من البالونات أو جميعها مربوطة بقدمه سالمة دون أن يستطع أحد الأطفال من فرقعتها.

لعبة الجورة (النقرة):



العدد : 6 – 8.

الفرق: فريقان، كل فريق 3 أفراد – 4 أفراد.

لعبة خاصة بالصبيان، يلعبونها في الحقول والساحات في فصل الربيع في الغالب. والنقرة في اللغة، هي الحفرة أو (الجورة بالعامية) المستديرة في الأرض، وهي غير كبيرة ولا عميقة، وتساعد هذه اللعبة على خلق الكفاح والإصرار على النجاح لدى اللاعبين.

طريقة اللعب:

يلعب في هذه اللعبة فريقان، الأول الفريق النازل وهو الذي يدافع عن الجورة (النقرة) بعصي أفراده حيث يمنع دخول الكرة الصغيرة الموجهة من الفريق. الطالع، وهو الفريق الثاني الذي يحاول إدخال الكرة داخل الجورة بعصية. وفيما لو وصل أفراد الطالع واقتربوا من إدخال الكرة إلى الجورة، يركز أحد أفراد الفريق النازل عصاه في الحفرة، وحينئذ يلتحم الفريقان، ويسعى الفريق الطالع أن يخرج العصا المركوزة، وربما حطموها بعصيهم ليدخلوا الكرة فيها، بينما يجتهد النازلون ويستميتوا في الدفاع عن العصا المركوزة وأن يطردوا الكرة. ويقذفونها بعيداً، فإن تمكن الفريق الطالع أن يدخل في الجورة كان أفراده هم الظافرين، وهكذا تستمر اللعبة.

لعبة الدواحيل:

(الدولاب، الدحيلة، العجلة):



العدد : عدد من الأطفال من 3 – 4.

الفرق: فريق واحد.

لعبة محببة للأطفال يمارسها الأولاد فقط في سن العاشرة، تلعب في فصل الربيع والصيف - وتنمي عند الأطفال المهارة الحركية وسرعة الجري، يكون لكل

صبي "داحوله "ويتسابق الصبية بالدواحيل مقلدين سباق الدراجات.

طريقة اللعب:

تقام هذه اللعبة بين أفراد الفريق الواحد، كمبارزة لإظهار المهارة والتحمل، وأساسها اللعب على " الداحول " [1] والداحول عبارة عن إطار فتحة برميل أو عجل قديم لدراجة هوائية بعد نزع " الكاوتشوك " عنه. وهناك قضيب من الحديد الصلب يبلغ قطره نصف بوصة في الغالب يكون بطول ذراع الإنسان ويسمى " دزاز "[2] ثنى أحد أطرافه ليأخذ شكل حرف " U " بالإنجليزية، وهو الطوق الذي يستقبل ويلامس حافة " الداحول " أثناء اللعب. ومن الطرف الآخر يثن "الدزاز " ثنيتان أو ثلاث تلتصق وتضغط كمقبض اليد، وتكون على شكل " s ".

يبدأ اللعب بأن يقبض كل لاعب على " دحولة " باليد اليسرى، ثم يدفعه و "الدزاز" باليد اليمنى من نقطة الانطلاق، ويبدأ الجري السريع الذي يسمى في هذه الحالة " الدحل " ويتسارع الأطفال للوصول إلى نقطة يتفقون عليها ومن يصل أولاً يعتبر هو الفائز.

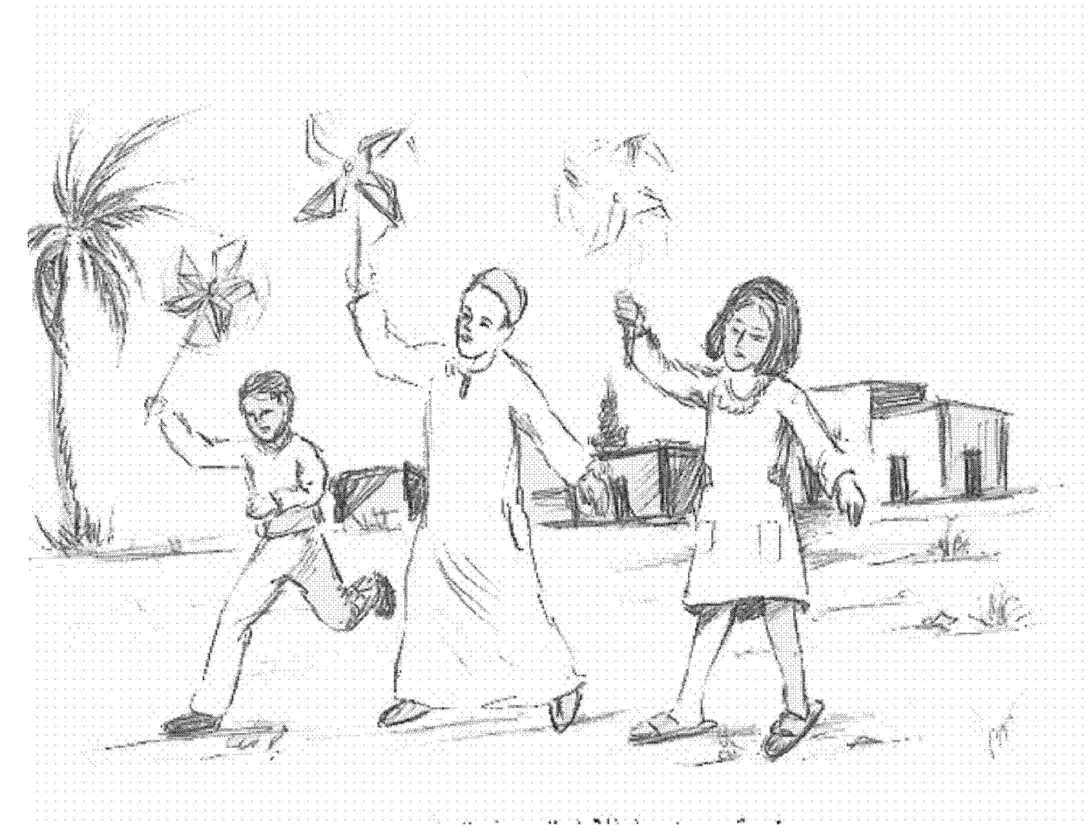
---

(1) الداحول: جمعها دواحيل : كلمة عامية من الأساس الفصيح " دحل " أي سار وتحرك بسرعة.

(2) دزاز : من " يدز " أي يدفع إلى الأمام بقوة.

لعبة دولاب الهواء:

(الفرفاره - الفريرة - الفراره):



العدد : من 3 – 4 أطفال.

الفرق: فريق واحد.

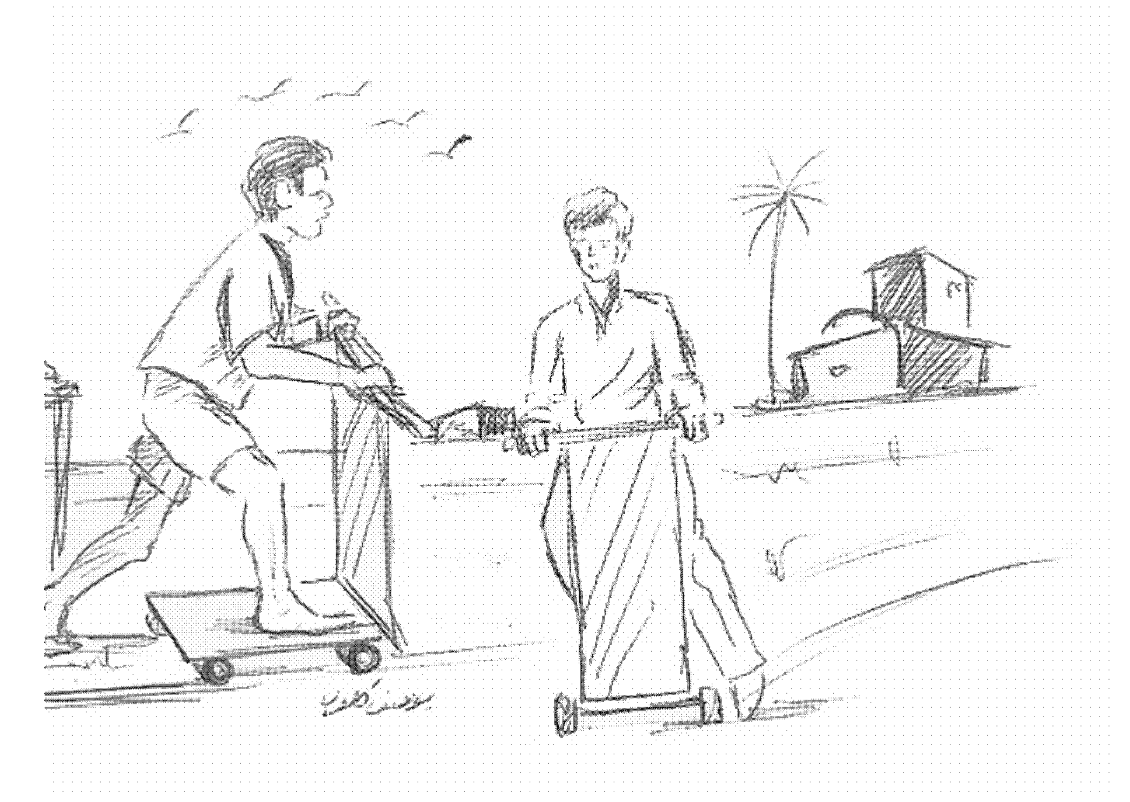
لعبة يصنعها الأطفال من الورق الملون أو الصاج للهو بها خاصة في أيام الخريف أو أيام الشتاء المشمسة. تساعد الأطفال على الإبداع والتسلية والانطلاق في الهواء المطلق.

طريقة اللعب:

تؤخذ قطعة من الورق الملون أو الصباح تثنى من زواياها الأربع إلى ما قبل المنتصف ثم تجمع الزوايا المثنية في مركز واحد. وتثبت بالعجين أو الصمغ وتشد في عصا بعد أن تصبح على شكل "الفرارة". يبدأ اللعب. بانطلاق الأولاد كل يحمل فرارته ركضاً متصدين للهواء الذي يهيئ للفرفارة غرض الدوران. ومن تستمر فرفارته في الدوران يكون هو الفائز.

لعبة الكراجه[1] :

(العربة أو الكروسه)



العدد : اثنان إلى 4.

الفرق: فريق واحد.

يلعبها الأولاد في النهار وفي فصلي الربيع والصيف، يقلدون بها المتزلجون على الجليد، وهي لعبة من مبتكرات الأولاد.

طريقة اللعب:

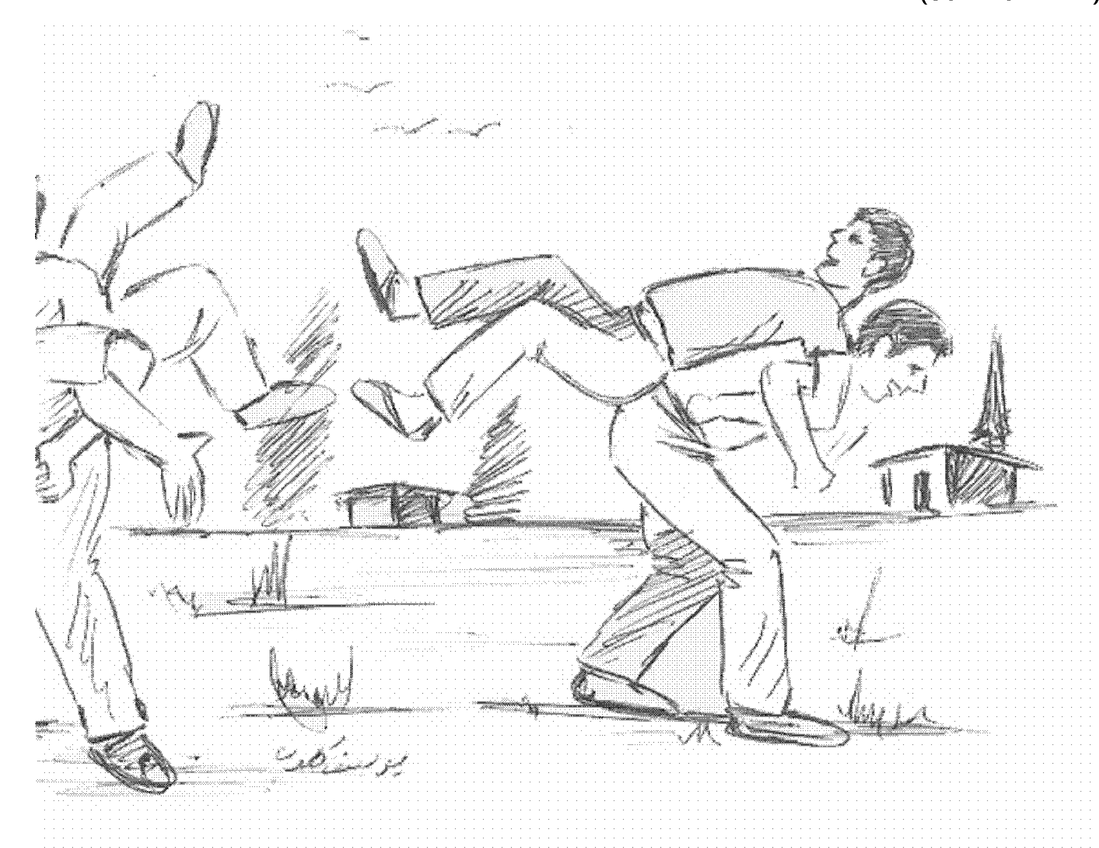
---

(1) كرج: سار: وكرجة في العامية حركة هادئة.

يحضر كل ولد دراجته التي صنعها من خشبة مستطيلة تزيد على حجم القدم بقليل ومثبت في كل زوايا من زواياها عجلة صغيرة موصولة بخشبة أخرى، ترتفع عمودياً بطول متر تقريباً. لها يدان من أعلى تكون بمثابة المرتكز للعب. يضع الولد إحدى قدمية على الخشبة ويدحرج بها، يترك الأخرى في الهواء وقد يضرب بها الأرض ليزيد اندفاع العجلة. وفي بعض الأحيان يتسابق الأولاد بها.

لعبة الفنينة :

(النحلة أو الدبور)



العدد : اثنان فما فوق.

الفرق: فريق واحد.

هذه اللعبة لها أكثر من اسم عامي شائع. من ذلك (النحلة، الدبور، البليل، الفنية، الزنينة).. إلخ. أما اسمها الفصيح فهو (الدوامة) من دوم أي دار على نفسه. وعلى الرغم من أن أطفالنا توارثوها عن أجدادهم القدامى. إلا أنهم تفننوا في اللعب بها.

ولقد ورد ذكرها في شعر امرئ القيس:

دريـــــر كخــــذروف الوليـــــد أمـــــره   تتـــــابع كفيــــه بخـــــيط موصــــــل

طريقة اللعب:

تتكون أداة اللعب في هذه اللعبة من جسم أسطواني خشبي مخروط الأسفل. ينتهي بمسمار مثبت فيه يلف عليه الصبي خيطاً دقيقاً يصل إلى أعلى المخروط حتى يكسوه ثم يمر الخيط الآخر بين خنصره وبنصره، ويجعل (الدبور/ النحلة) في الفجوة التي بين إبهامه وسبابته ثم يلقي به بقوة على الأرض، فيدور دورانا سريعاً ويظهر له صوت ودوي. ومن ألعابها أن يلقي كل لاعب (بالفنينة) التي بحوزته بنفس الوقت على الأرض وإذا استمرت إحدى الفنينتين بالدوران أكثر من الثانية يكون الصبي صاحب الفنينة الأسرع قد فاز باللعبة. وهناك طرق مختلفة للعب فيها يستطيع الصبي اللاعب أن يخفف من الفنينة أو يجعلها تتمايل أكثر على الأرض، أو أن يجعلها لا تخرج من الدائرة التي يتفق عليها الأطفال. أو أن يلتقفها على الأرض لتظل دائرة على كف يده وهو يتحرك من مكان إلى آخر. وهذه اللعبة تعلم الأطفال القدرة على التحكم وموازنة الأشياء بقذف الفنينة في المكان المناسب.

لعبة التليفون:



العدد : 2.

الفرق: فريق واحد.

تعتبر هذه اللعبة من الألعاب المحببة لدى الأطفال فهي من مبتكراتهم. تلعب بالنهار وفي الغالب في فصلي الربيع والصيف. يلعب بها الصبيان مقلدين الكبار عند استعمالهم للتليفون.

طريقة اللعب:

يتم إحضار علبتين من علب الصفيح الفارغ (اللحمة، البندورة، الكولا) إلخ. ويتم ثقب كل علبة من الوسط. ثم يحضر خيط طويل يبلغ ستة أمتار أو أكثر يتم إدخال طرفيه في كل من الثقبين ثم يربط كل طرف خيط بعود من الثقاب داخل العلبة حتى لا يفلت الخيط. يأخذ كل صبي عِلبة ويذهب عكس الآخر بحيث يكون الخيط بين العلبتين مشدوداً. وهنا يقوم الطفلان بالتحدث فيما بينهما فيصل الصوت إلى كل منها واضح ومفهوم.

لعبة سيارة الكازوز:

(سدة المشروبات الخفيفة) غطى الكازوز:



العدد : 1 – 4.

الفرق: فريق واحد.

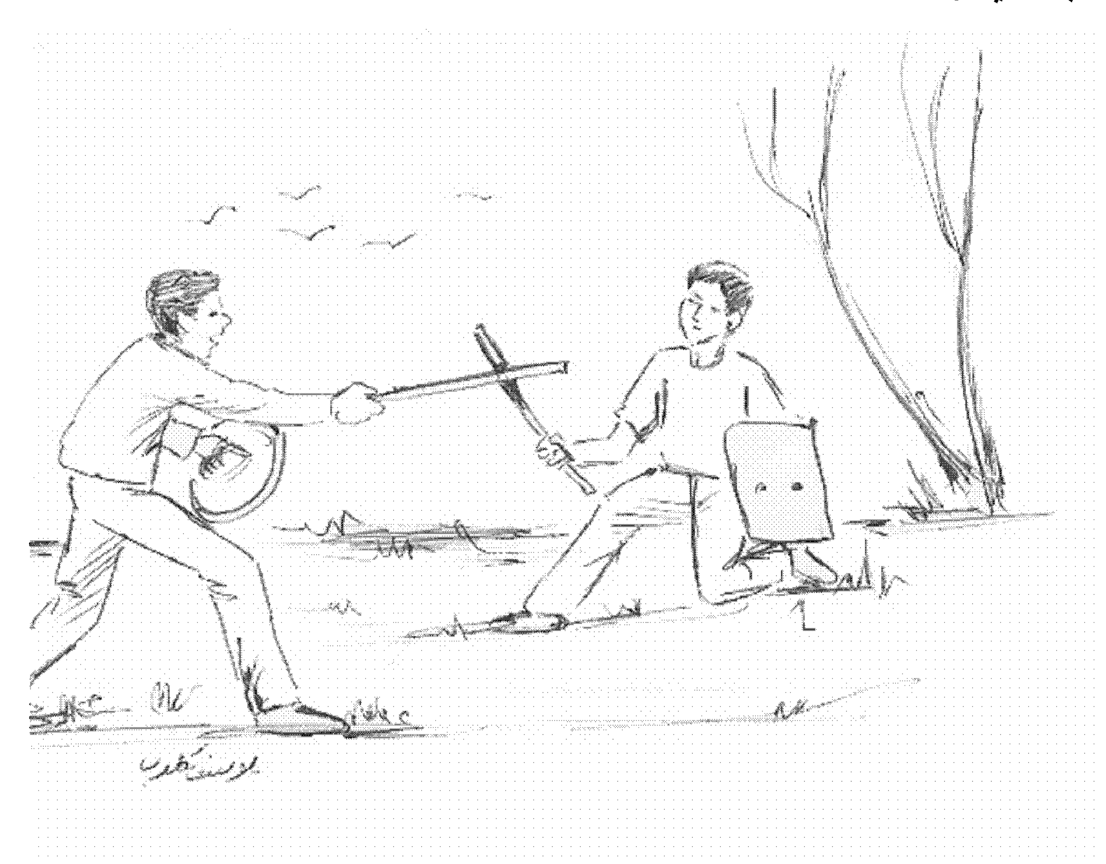
لعبة خاصة بالأطفال تلعب في فصل الصيف في الغالب. وذلك لتوفر مادتها التي هي " غطى" المشروبات الغازية مثل: " الكوكاكولا، البيبسي كولا، والسفن أب" وكلها كان يطلق عليها لفظ " كازوز ". كان الأطفال يستعملون سدادات الزجاجات لصناعة سيارات الكازوز التي تحتاج إلى مهارة وذكاء وقدرة على الإبداع والتطلع إلى المستقبل وإظهار القدرة على التصنيع والابتكار والمهارة العقلية.

طريقة اللعب:

يتم إحضار أربع كركارات " بكرات " خشبية فارغة مصنوعة من الخشب يلف حول البكرة مجموعة من الغطي، السدادات المخروقة والموصولة معاً بخيط من "المغيط" المطاط لتصبح على شكل عجل السيارة يجهز أربعة "عجلات" ثم هيكل سيارة من السلك توضع فوق العجلات ثم توصل بخيط طويل، ثم يجرها الطفل. ومن الممكن أن يكون الهيكل على شكل أتوبيس أو سيارة إسعاف وما إلى ذلك.

من الممكن أيضاً صناعة " داحول " بعجلة واحدة أو عجلتين " بكرتين فقط " يصل بينهما سلك متين حتى لا يثني السلك الطويل أثناء اللعب.

لعبة السيف:



العدد : اثنان.

الفرق: فريقان كل لاعب يشكل فريقاً قائماً بذاته.

هذه اللعبة شبيهة إلى حد ما بلعبة السيف والترس (الدرع) ولكنها مختلفة بنوع الأدوات المستعملة فيها. ففي لعبة السيف يستعمل اللاعب بدلاً من السيف العصا، و" تنكة" أو غطاء طنجرة عوضاً عن الدرع؛ ولهذا اللعبة ما يشابها في ألعاب العرب القدامى وهي لعبة (المثاقفة)[1]، وهذه اللعب من ألعاب المنافسة وإظهار

(1) ألعابنا الشعبية الفلسطينية ، المصدر السابق ، ص 45.

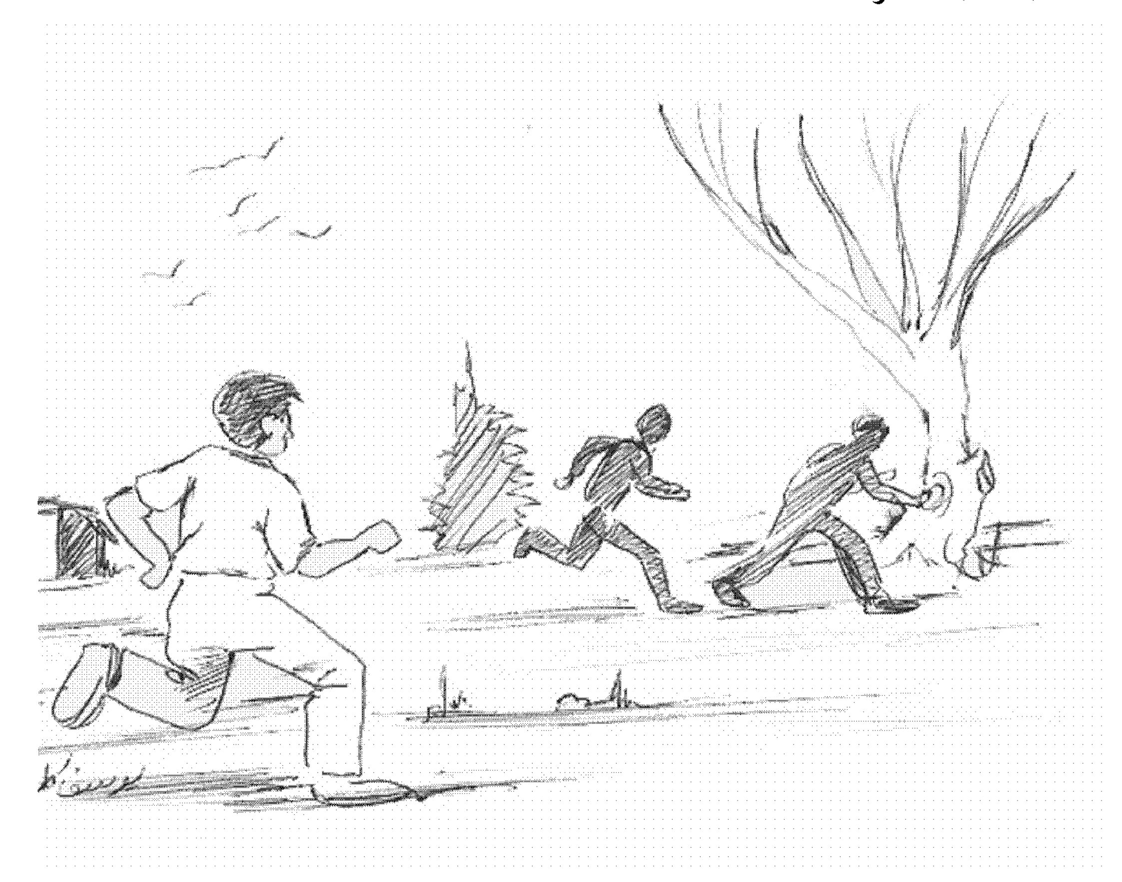
المهارة والرشاقة وسرعة البديهة والقوة والدفاع عن النفس.

طريقة اللعب:

يلعبها اثنان من الأولاد يحمل كل منهما عصا بيمينه وبيسراه الدرع وهو عبارة عن قطعة من التنك أو غطاء طنجرة. ويشرعا باللعب بأخذ ورد. كأنما يلعبان بالسيف. فمن أصاب زميله (أي لمست العصا أي جزء من زميله) اعتبر ماهراً في لعبة السيف. وفائزاً في هذه المباراة.

ألعاب السباق:

أ – لعبة السباق نحو هدف محدد:



العدد : من 2 – 6.

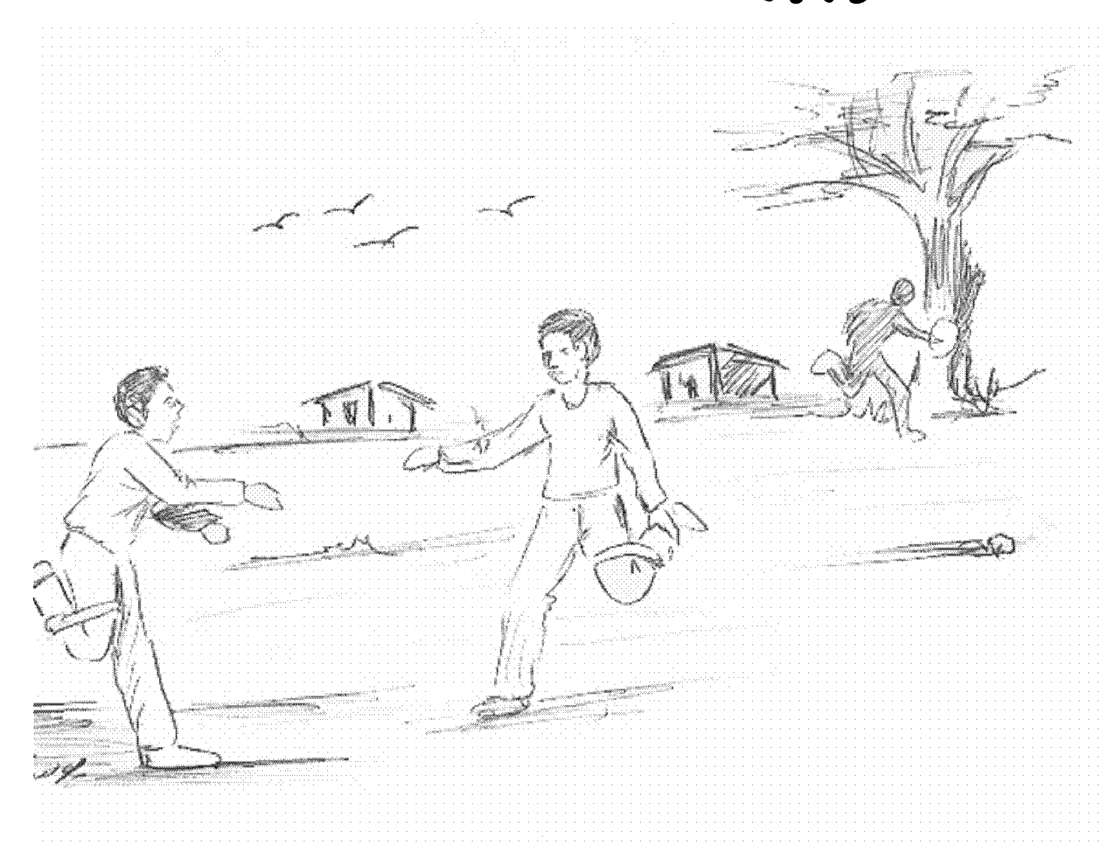
الفرق: فريق واحد.

من الألعاب البسيطة السهلة التي تحتاج إلى مهارة وجهد ولياقة بدنية عالية، تساعد على تركيز المهارة واللياقة لدى المتبارين.

طريقة اللعب:

يبدأ السباق نحو هدف معين يتم تحديده من قبل اللاعبين. ومن يصل إلى الهدف قبل غيره، ينل البطولة ويكسب السباق.

ب – لعبة السباق على رجل واحدة



العدد : من 2 – 4.

الفرق: فريقان مختلفان.

يتسابق فيها الأولاد. وهم يعصبون أرجلهم وينطلقون تجاه هدف محدد. ومن يصل إلى الهدف أولاً يكون هو الفائز.

طريقة اللعب:

يرسم على الأرض خط مستقيم يبعد عن حائط أو شجرة عشر خطوات أو أكثر حسب اتفاق المتسابقين. يقف اللاعبون وراء ذلك الخط صفين أو أكثر مواجهين للهدف بعدها يعطي القائد الإشارة فيركض اللاعب الأول من كل صف

على رجل واحدة قاصداً الهدف. وعندما يصل ويمسه بيده يرجع على رجل واحدة أيضا إلى فرقته فيلمس يد شريكه الذي يأتي بعده ثم يقف في مؤخرة صفه والشريك بدوره يتقدم إلى الهدف على رجل واحدة قائماً بما قام به اللاعب الذي تقدمه. وهكذا يستمر اللعب الذي يواكبه التشجيع والحماس للفوز إلى أن ينتهي أحد الفرق من القفز وبذلك يكسب اللعبة أو المباراة.

لعبة القفز على الظهر:



العدد : 6 – 8.

الفرق: فريق واحد.

لعبة خاصة بالأطفال. تلعب في الغالب مع بداية الربيع والصيف في الحدائق والملاعب وبالذات على شاطئ البحر. وهي من الألعاب الاستعراضية التي يحبذها الشباب لإبراز لياقتهم وقدرتهم.

طريقة اللعب:

يبدأ اللعب فيها، بتعيين النازل عن طريق القرعة فيقف هذا عند نقطة بداية اللعب ويضع يديه على ركبتيه ويحني ظهره. ويأتي أول لاعب وهو عادة يكون

زعيم اللعبة والجماعة التي تلعب ويقفز من فوق ظهر زميله ثم يبتعد عنه مسافة مترين وينحني أيضاً فيأتي اللاعب الثاني ويأخذ مكانه في الانحناء ثم يأتي اللاعب الثالث فيقفز من فوق الأول والثاني ثم يأخذ مركزه في الانحناء، إلى جانب رفاقه ثم يأتي الرابع فيقفز من فوق ظهور المنحنين ثم لاعب آخر وآخر وهكذا.

واللعبة لا آخر لها؛ لأنها حلقة يظل الأولاد يلعبونها إلى أن ينهكهم التعب.

لعبة القفز (النط العريض) - ثلاث نطات:



العدد: من 2 – 4 أطفال.

الفرق: فريق واحد.

لعبة شعبية من ألعاب القفز. لها العديد من الأسماء. فتسمى (القدم) وكذلك طيحتين وقمزه أو طيحتين وطيحة [1].

طريقة اللعب:

تشكل نقطة انطلاق يتم الاتفاق عليها. وفي الغالب ما تكون حجراً كبيراً أو خطأ في الملعب، ثم يهيأ مكان ناعم (رمل بحر) أو رمل (سوافي) عند منتهى

---

(1) نفسه، ص 129.

القفز. وبعد الاقتراع على اللاعب الأول. يركض هذا اللاعب حتى يصل إلى الخط ويضع إحدي أصابع قدميه عليه ومنه "يفشخ فشختين" أي يخطو خطوتين برجله اليمنى أولاً، ثم باليسرى ثم يقفز قفزته الأخيرة بجموع رجليه وبأشد قوته، وحيث يصل يضع العلامة، ثم يقاس بالمتر وبعده يتوالي اللاعبون بمثل طريقته ومن بلغ منهم أبعد هدف كان الفائز. وهكذا.

لعبة السباحة:

(العوم)



العدد : 4 – 6.

الفرق: فريق واحد.

السباحة والعوم رياضة موسمية تقام مع بداية الربيع وبالذات في الصيف. يقوم بها الأطفال والشباب فرادى وجماعات عند اشتداد الحرارة على شاطئ البحر.

طريقة اللعب:

يبدأ اللعب بتجمع الأطفال على الشاطئ، ثم ينطلقون بالسباحة تجاه هدف معين. في الغالب ما يكون سفينة صغيرة راسية على بعد معين من مكان الانطلاق

يقوم اللاعبون بعد ذلك بالرجوع إلى الشاطئ والذي يصل أولا من الشباب هو الفائز. ومن هذه الألعاب ما يتعلق بالغطس تحت الماء. فمن يستمر أكثر تحت الماء يكون هو الفائز.

من جانب آخر ينقسم الأولاد إلى فريقين كل فريق يضرب الماء تجاه وجوه الفريق الآخر والفريق الذي يتراجع يعتبر مهزوماً.

لعبة الجلول:

(البنانير)



لعبة خاصة بالصبيان، وتلعب في فصل الشتاء وهي عدة أنوع (المور، الشبر، الجورة). والبنورة أو الجل عبارة عن كرة صغيرة دائرية الشكل مصنوعة من الزجاج الملون. محيطها من (1سم إلى 3 سم) وهي متساوية الشكل والحجم في غالبها عدا "جل" كبير الحجم يعتز به لاعب البنانير (الجلول) يسمى " الرأس ".

وأنواعها هي:

1 – المور:

وهو عبارة عن شكل مثلث يرسمه "يخطه".. الصبيان على أرض مستوية، يضع كل واحد من الأولاد اللاعبين.. بنورة أو بنورتين داخل المور، حسب ما اتفق عليه. يقف الصبية على مسافة ثلاثة أمتار، ويقذف كل واحد منهم جلة " بنورته " باتجاه المور. فإذا أصاب أحد البنانير وخرج من المور يكون الجل من نصيبه، ويقوم الذي استقر جله في المور يضرب المور مرة ثانية، وإذا أخرجت ضربته البنانير أو بعضها يعاود الكرة وإذا فشل بالإصابة يلعب الذي يليه.

أما إذا استطاع اللاعب أثناء لعبه إصابة الجل الكبير وهو " الرأس " الذي يلعب به زميله، فإنه يربح كل ما في المور. أما إذا جاء الجل الكبير" الرأس " داخل المور أو على الخط " خط المور " فإن اللعبة تعاد من جديد.

2 – الشبر:

العدد: 2.

الفرق: فريقان.

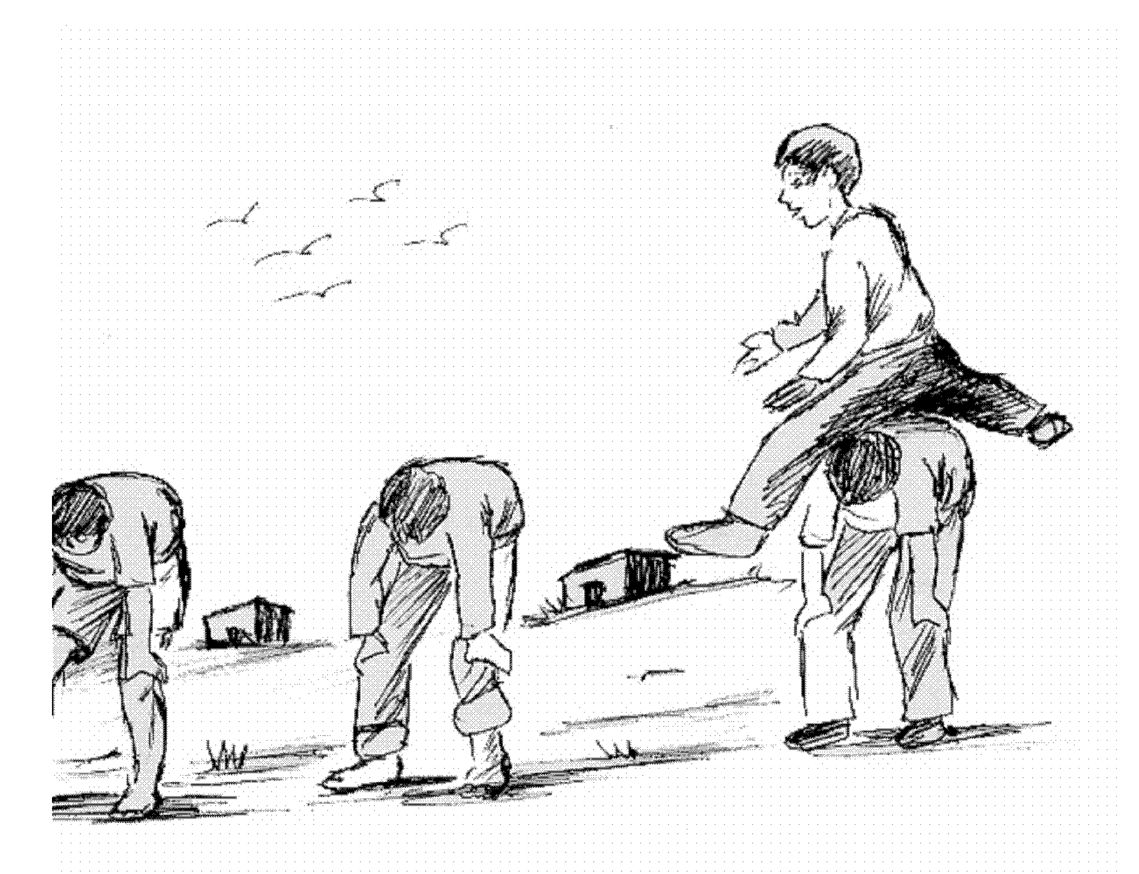
تمارس هذه اللعبة من قبل طفلين.. يضع كل طفل من الطفلين بنورته في مكان ما من مساحة اللعب. يبدأ كل منهما بنقل بنورته "جلة" مقترباً من زميله اللاعب الآخر. وعند إصابة أي من الطفلين بنورة زميله.. يأخذ بنورتين منه كمكافأة له: وإذا لم يصبه وكانت المسافة شبراً بين بنورتين أخذ بنورة واحدة فقط، وهكذا.

3 – الجورة:

يحفر الأولاد جورة صغيرة، لا يزيد قطرها عن عشرة سنتيمترات. يبتعد عنها الأولاد مسافة لا تقل عن ثلاثة أمتار. ثم يرمي كل منهم بجل إلى داخل الجورة.

فإذا وصل"جل" أحد المتسابقين داخل "الجورة" الحفرة الصغيرة قبل أصحابه، يقوم بإخراج جله ثم يبدأ بالتصويت نحو أهداف أصحابه وكل جل يصيبه يأخذ مقابلة. ما اتفق عليه مع أصحابه، وإذا لم يصب أي من الجلول يبدأ باللعب الزميل الذي جله أقرب على الجورة (الحفرة الصغيرة)، وهكذا إلى أن تنتهي اللعبة، ثم يعاودوا اللعب من جديد.

لعبة يا عمود اشتد البد:



العدد : أي عدد على أن لا يقل عن 4 أفراد.

الفرق: فريق واحد.

من الألعاب الجميلة التي يحبها الأطفال ويمارسونها خاصة في القرى الزراعية، والساحات الرملية وهي تقليد لطقوس عصر الزيتون في موسمه.

طريقة اللعب:

يجلس الأولاد على الأرض بحيث يحني كل لاعب رأسه وظهره إلى أسفل، وكل لاعب يسمى" عامود" يبعد عن اللاعب الآخر مسافة عشرة أمتار. يبدأ اللعب بالقرعة ومن ينجح فيها يسمى " بد" [1] وهنا يأخذ " البد " بالنط[2] فوق الأولاد الجالسين " الأعمدة" دورياً وهو يقول:

يـــــا عمـــــود اشـــــتد البـــــد	**جـــــا المـــــوت يهـــــدك هـــــد**
يـــــا عمـــــود اشـــــتد البـــــد	**أجـــــا المـــــوت يهـــــدك هـــــد**

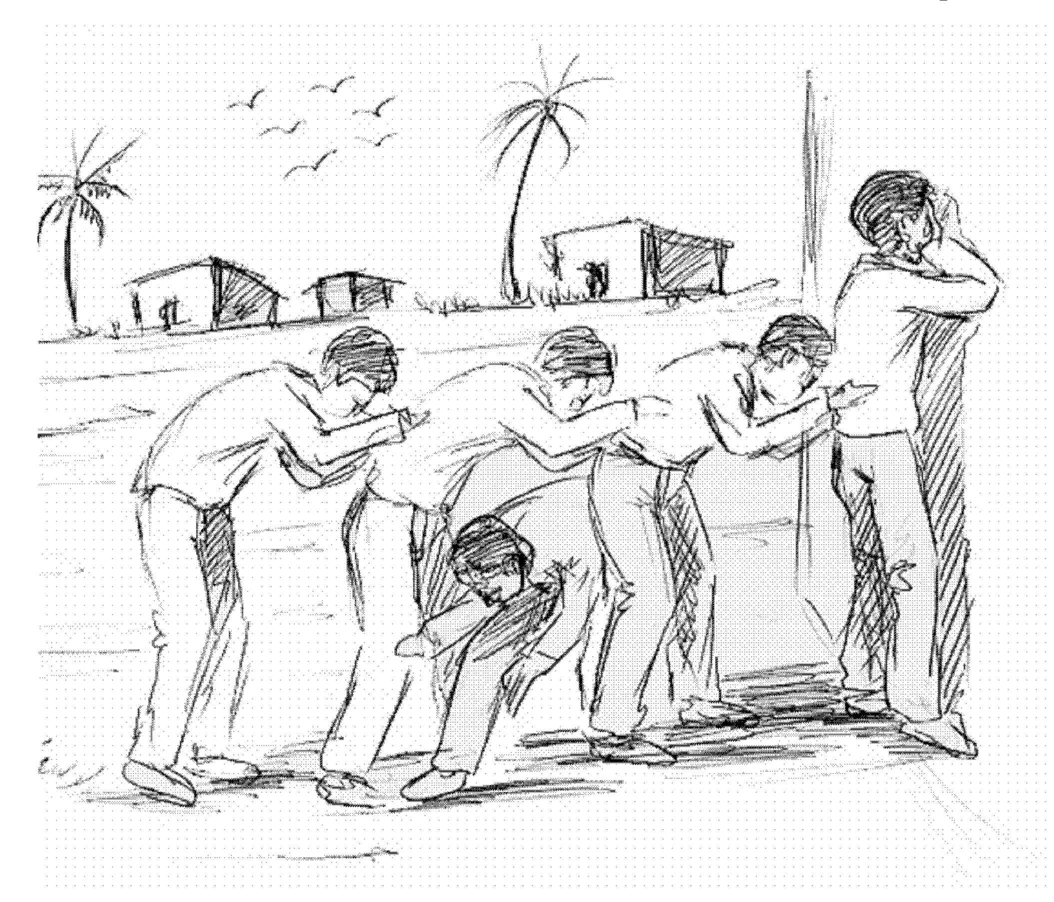
ثم يقفز بعد ذلك فوق رؤوس الأولاد جميعاً، حتى يصل إلى آخر ولد في المجموعة حيث يأخذ دوره في الجلوس. وهنا يبدأ القفز من جديد مع ولد جديد من الطرف الآخر للسطر، وهكذا تكون اللعبة دورية ومستمرة حتى يجهد الأولاد.

---

(1) آله حجرية لعصر الزيتون .
(2) النط : القفز.

3- الألعاب التمثيلية:

لعبة جمال ابن جمال:



العدد : غير محدد.

الفرق: فريق واحد.

من الألعاب التمثيلية الجميلة التي يحبذها الأطفال (أولاد وبنات) والتي تبين أهمية التنبه للضبط والربط. وضرورة التعاون. وهي صورة تعليمية عن الصراع بين السلبي (الحرامي) والإيجابي (الجمال) المواطن العادي في المجتمع.

طريقة اللعب:

يقف أحد الأولاد ووجهه إلى الحائط[1] أما باقي الأولاد فيمسكون به وهم يتشكلون على هيئة قافلة، ويكون تشكيلهم بحيث يقبض كل واحد منهم على وسط الذي أمامه بطريقة الانحناء[2] مع ثني الجذع أماماً وسند الجبهة على اليدين. ويكون هناك شخص منفرد وحده يمثل دور الحرامي ويبدأ اللعب بحيث يأخذ الحرامي باللف والدوران أمام الشخص الأول "الجمال" المتجه وجهه إلى الحائط قائلاً له:

جمال ابن جمال.

أولاد العـــــــرب اليـــــــوم رقولـــــــــك جمالـــــــــك

فيرد الجمال:

سيفي تحت رأسي ما بسمع كلامك

وهنا يختبئ أحد أفراد القافلة بإيعاز من الشخص الواقف"الحرامي" ويعيد الكلمات على الجمال مرة أخرى. على أن يكني كل شخص من المختبئين بأحد الأسماء مثل (شعيرة، قمحة، ديك، دجاجة) ويظل اللاعبين يختفون بالتدريج؟، وفي أماكن بعيدة نسبياً، وهنا ينادي الحرامي.

وين القمحة.

يقول الجمال:

مين يعرفه [3].

ويستمر الحوار واللعب على هذا المنوال حتى يوقف جميع اللاعبين. وهنا يتم عد الموقفين، فإذا كان العدد يفوق النصف يصبح الحرامي هو الجمال، وهكذا

---

(1) يمثل دور الجمل ويحاول أن يأخذ هيئته.

(2) يمثلون دور القافلة.

(3) من يعرف يطلق عليه لقب دجاجة، ومن لا يعرفه يعتبر ديكاً.

يستمر اللعب[1] حتى يجهد الأطفال ويذهبوا إلى حال سبيلهم.

(1) عن ذلك انظر: الألعاب المنظمة: محمد علي حافظ، وفرحات محمد مرزوق، الأنجلو المصرية، القاهرة 1964، ص 250.

لعبة الكلب والعظمة:



العدد : أي عدد (غير محدد ويفضل من 4 – 5) لكل فريق.

الفرق: فريقين متوازيين وحكم.

من الألعاب التمثيلية التي يحبذها الأطفال، وتلعب في الساحات الواسعة، والمدارس وفي الأماكن الشعبية، وغالباً في فصل الربيع والصيف، وهي من الألعاب التي يمارسها الأولاد دون البنات، تساعد على تفريغ الطاقات لدى

الشباب، وتعلمهم الحنكة والمداورة. والتنبه والتصميم على تحقيق الهدف..

طريقة اللعب:

يبدأ اللعب بتحديد قطعة أرض واسعة مساحة (700 متر تقريباً) تشكل كومة الرمال[1] تكون في منتصف المسافة بين الفريقين المتنافسين الموجود كل منها في أحد طرفي الملعب. ويتكون كل فريق من عدد (4 - 5) أفراد أعمارهم من (8 - 10) سنوات. يحمل الحكم صفارته يطلقها معلناً بدء اللعب. مع ملاحظة أن الفريق الذي يبدأ، إنما يأخذ هذه الأولوية عن طريق القرعة[2]. ويوجد لكل فريق أنصاره ومشجعوه حيث يتواجدون على طرفي الملعب.

توضع طاقية أحد الحضور أو محرمته، وتسمى "عظمة"، فوق كومة الرمال التي تتوسط الملعب. ثم يبدأ اللعب مع بدء صفارة الحكم. وهنا ينطلق لاعبان[3] واحد من كل فريق. في نفس الوقت، وبسرعة شديدة، بهدف أن يسبق اللاعب خصمه ومنافسه لأخذ الطاقية أو المحرمة " العظمة " والعودة سالماً إلى مكان فريقه. وهنا نلاحظ أنه يجب على كل لاعب أن يقدر المسافة فإذا استطاع اللاعب الإمساك "بالطاقية" وجب عليه أن يأخذها ويهرب باتجاه فريقه. حيث تكون المحاورة والمداورة بين اللاعبين، ويكن دور الخصم هنا، في الإمساك باللاعب قبل أن يفلت " بالعظمة" وإلا سيموت[4] حيث سيلعب شخص آخر، بدلاً منه.

يستمر اللعب مدة طويلة إلى أن يصفي أحد الفريقين الفريق الآخر. وبذلك يكون الولد المتبقي الذي لم يقبض عليه هو بطل فريقه، وكذلك بطل اللعبة.

---

(1) ممكن الاستغناء عنها بكومة من الحجارة.

(2) تكون القرعة بالفنة أو الكموك أو بالجوز والفرد.

(3) كل لاعب يسمى " كلباً " في هذه اللعبة.

(4) يموت: يخرج من اللعب.

لعبة الفأر وأولاده:



العدد: مجموعة من الأطفال من (4 – 5).

الفرق: فريق واحد له رئيس يدير اللعبة يكون أكبر سناً.

من الألعاب المسلية المفرحة للأطفال من الجنسين من أصحاب الأعمار المتدينة من (6 - 10) سنوات. تساعد الأطفال على تشغيل عقولهم. وتبين من هو أكثر نباهة.

طريقة اللعب:

يبدأ اللعب بأن يشكل الرئيس " كومة " من الرمال يتحلق حولها الأطفال، ثم

يمد كلتا شاهدي يديه فقط باتجاه كومة الرمال حيث يقوم الأطفال بتقليده مع ملاحظة أن كل شاهد يعتبر " فاراً " وكومة الرمال هي " جحر الفأر ".. يقول رئيس الفريق وهو يدخل شاهديه إلى كومة الرمال:

- خش الفار وأولاده.

يفعل باقي الأطفال مثله حيث شاهداه، هما الفار، وشواهد أيدي الأطفال هم أولاد الفأر، مع ملاحظة أن هذه اللعبة يتخللها بعض الخدع اللفظية مثل أن يقول رئيس اللعبة:

- خش الفار وأولاده.

وهنا يدخل الأولاد أصابعهم في كومة الرمال. أو :

- طلع الفار وأولاده. وهنا يخرجون أصابعهم.

أما إذا أراد الرئيس خداع الأطفال فإنه يقول:

- خش الفار لحاله [1].

وهنا يجب أن لا يدخل الأولاد أصابعهم في كومة الرمال؛ لأن الفار دخل وحده، ومن يدخل أصابعه في هذه الحال يعني أنه أخطأ اللعب، وهو المطلوب وجزاؤه الضرب الخفيف، حيث يعاقب بأن يحني ظهره، ويقوم الأولاد بضربه، وهم يتضاحكون ويغنون بقولهم:

أبو عريضه الهب الهب.

لمن سافر لم بلاده.

صار يقول الهب الهب.

ثم يخطون بإصبعهم على ظهره على شكل دائرة أو مسمار ويطلبون منه

---

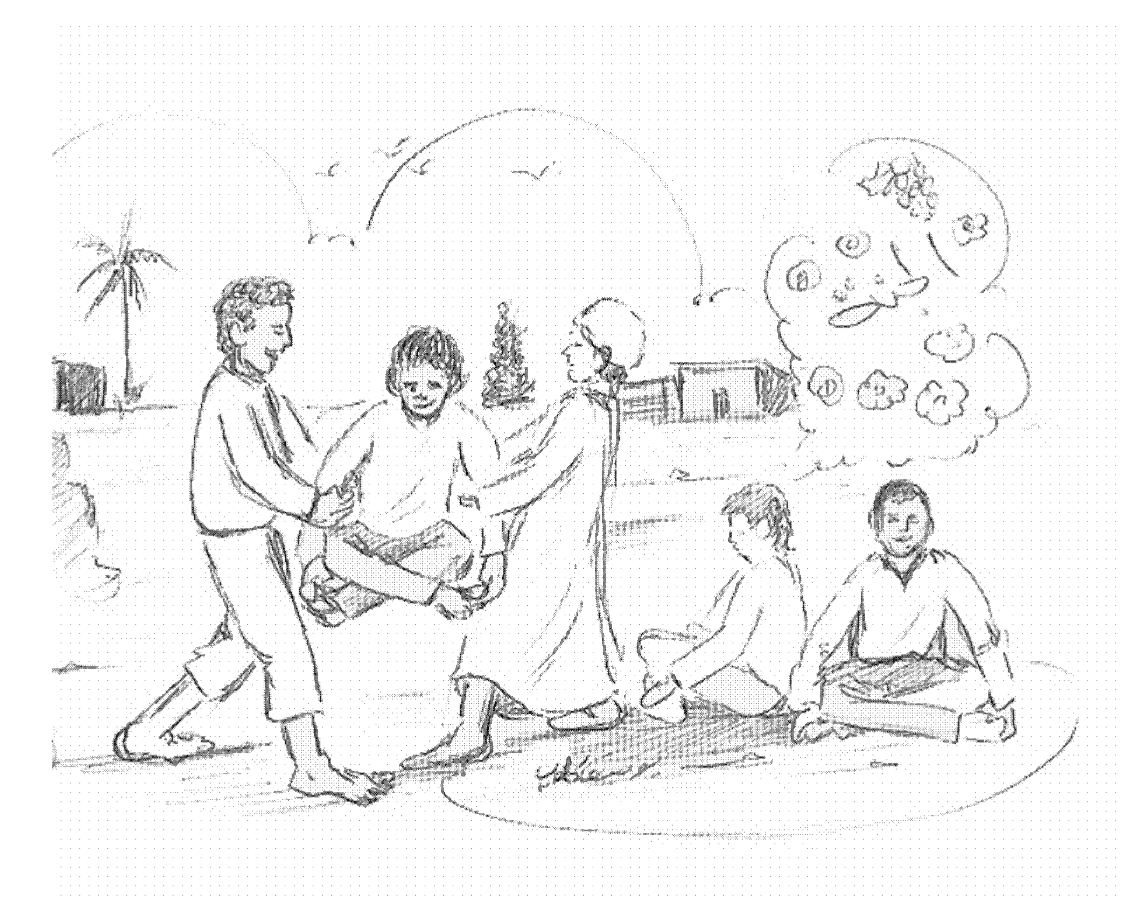
(1) لحاله : لوحده.

معرفة ذلك قائلين:

- حلقة والا مسمار.

فإذا عرف الولد (اللاعب) تلك الإشارة، وهو محني الظهر عوفى من الضرب وإذا لم يعرف، ضُرِبَ سريعاً وخفيفاً. بعد ذلك تعاد اللعبة من جديد.

لعبة الجنة ونار:



العدد : عدد من الأطفال لا يقلون عن عشرة.

الفرق: فريقان لكل فريق رئيس.

من الألعاب المحببة لدى الأطفال من الجنسين. يلعبها أصحاب الأعمار الصغيرة من (4 - 8) أعوام. بتوجيه من الأولاد الأكبر سناً وفي الغالب ما يكونون من الأخوة أو الأقارب. تساعد هذه اللعبة على التسلية.

طريقة اللعب:

ينقسم الأطفال إلى مجموعتين (فريقين) كل مجموعة تبتعد عن الأخرى من (5 - 7) متراً، ويخط أمام كل مجموعة دائرتان قطر الواحدة (1- 5 متر) تقريباً. إحدى الدائرتين تسمى جنة: والأخرى تمثل النار[1] يبدأ اللعب بأن يجلس مجموعة من الصبية على الأرض وهم متربعون على أن يمسك الواحد منهم أصابع قدميه ويقوم اثنان من الأولاد بنقل الواحد من الجالسين تلو الآخر إلى المكان الذي سيكون الجنة إذا ظل الولد قابضا على أصابع رجليه. وإن أفلتت منه يرسلونه إلى دائرة النار. وهم يغنون أثناء حمله[2].

مـــن دار لـــدار مـــا جنـــة وإمـــا نـــار

بعد ذلك يبدأ رفع الأولاد من الفريق الثاني، وتحسب نتيجة الفوز بعدد أفراد كل فريق من الذين دخلوا الجنة ويبقى الأمر كذلك ليبدأ اللعب من جديد.

---

(1) يلعبها الأولاد من الجنسين خاصة الفتيات .

(2) يحمل اللاعب من الإبطين ، على أن يكون المحمول متربعاً ، ويشد بأصابع يديه أصابع قدميه جاهداً، إلا تفلت منه. وبحيث يبدو شكل يديه مع قدميه على هيئة أذن الابريق.

لعبة يا عُمَّار العمارين:



العدد : من عشرة إلى عشرين (أولاد وبنات).

الفرق: فريقان كل فريق من (5 – 10).

من الألعاب التمثيلية المحبوبة والمسلية للأطفال يلعبونها، في الربيع والصيف بعد صلاة المغرب، خاصة الفتيات. أمام المنازل وفي الحارات. وترجع أهميتها إلى أنها تضفي أجواء من السعادة والفرح على الأطفال من الجنسين، وتزيد لديهم الألفة والمحبة والثقة في النفس.

طريقة اللعب:

يقف اللاعبون في صفين متقابلين كل صف مكون من (5 - 10) أفراد. ويمسك كل واحد منهم بيد الآخر، بعد أن يكونوا قد اختاروا من بينهم فتاة يقومون بإخفائها بعيداً، على أن يكون ذلك دورياً من كل مجموعة، ثم يأخذون بالاقتراب من بعضهم البعض[1] بعد ذلك يبدؤون بلعبة تمثيلية يتخللها الغناء والحوار بين المجموعتين المتنافستين.

المجموعة الأولى:

يا عمار العمارين   الله يمسيكم بالخير   يا عمار العمارين

المجموعة الثانية:

وين ضيعتوا أختي   وين ضيعتوا أختي

المجموعة الأولى:

ضيعناها بشرق الواد   ضيعناها بشرق الواد

المجموعة الثانية:

هاتوا أعطونا إياها   هاتوا أعطونا إياها

المجموعة الأولى:

ما بنعطيكوا إياها   ما بنعطيكوا إياها

إلا بألف وميه   إلا بألف وميه

المجموعة الثانية:

بنعطيكم خاتم الماس   بنعطيكم خاتم الماس

---

(1) على غرار رقصة السامر.

المجموعة الأولى:

خلوا الخاتم في اصبعكو   خلوا الخاتم في اصبعكو

المجموعة الثانية:

بنعطيكم اسوارة الماس   بنعطيكم إسوارة الماس

المجموعة الأولى:

خلو الأساور في أيديكم   خلوا الأساور في أيديكم

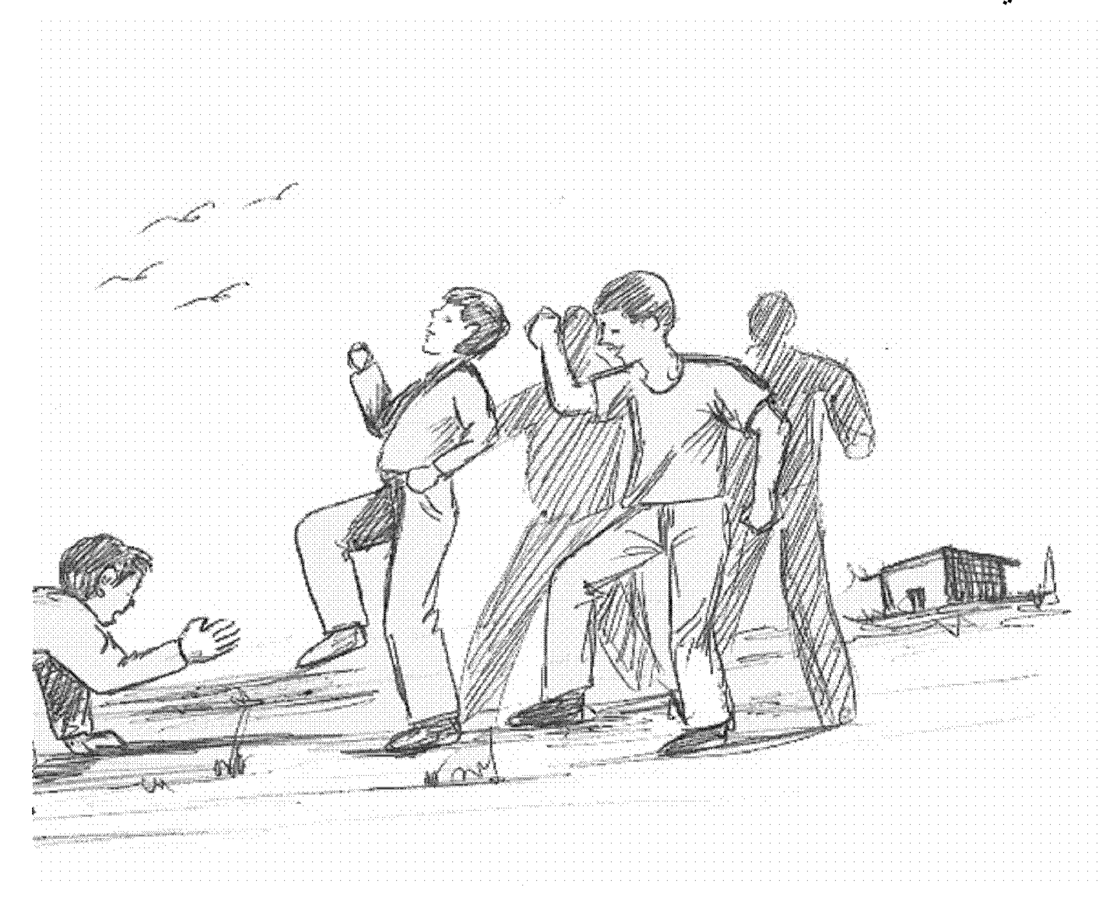
ويظل هذا النشيد التمثيلي مستمراً على هذا المنوال، وهم يقتربون ويبتعدون من بعضهم البعض مع متابعة ترديد الأغنية والحوار[1] على أن تظل الفتاة المختفية بعيدة عن المجموعين، بما يعادل متراً أو مترين فقط. وهي تسمع بكل هذا الحوار الذي هو من أجلها، وعند انتهاء النشيد، يأخذ الفريق الذي ضاعت منه الفتاة "ابنتهم" عن طريق " اختطافها[2] وهنا يهللون ويصفقون فرحاً لهذا النجاح. ويبدأ اللعب مرة أخرى، باختيار فتاة جديدة من المجموعة الأولى. وهكذا.

---

(1) الاقتراب والابتعاد والحوار المزدوج بالرجاء، هو عبارة عن طلب الوساطة.

(2) الاختطاف هنا الإنقاذ.

لعبة بدي الجاجة السمينة:



العدد : أي عدد، يفضل من (7 – 10).

الفرق: فريقان، أحدهما (الدجاجة وأولادها) والثاني شخص واحد هو (الثعلب).

من الألعاب المحببة لدى الأطفال من الجنسين، تساعد على الترويح عنهم بشكل طيب، وتقوي لديهم حب النظام والانضباط والمبادرة.

طريقة اللعب:

يصطف أفراد الفريق الأول. وهم بين (7 - 10) أفراد خلف أنشطهم وأكثرهم حيوية، الذي يمثل دور الدجاجة وهم (أبناؤه) ويقف في مواجهتهم (الثعلب)، يبدأ اللعب بقول: الثعلب. وهو يناور هنا وهناك محاولاً القبض على أحد الأولاد:

- بدي الجاجة السمينة.

ويرد رئيس الفريق الأول الذي هو بمثابة الدجاجة الأم التي تدافع عن صفارها:

- والله ما تذوقتها.

فيهدد متوعداً:

- والله غير أذوقها.

ويسرع محاولاً القبض على أحدهم. وتتكرر محاولة المداورة الممزوجة بالأغاني من الأولاد والمناورة من الثعلب - حتى يقبض عليهم واحداً واحداً في بحر من الهرج وسرور الأطفال وصحكم. وآخر من يقبض عليهم هو الذي يمثل دور الثعلب في المرة القادمة للعبة.

لعبة عسكر وحرامية:



العدد : أي عدد مهما كثر .

الفرق: فريقان لكل فريق رئيس .

من الألعاب التي يحبذها الأطفال، وهي تخص الأولاد فقط، لما فيها من حركة وأحياناً إصابات لا تتحملها الفتيات. تساعد على الضبط والربط. وتعلم الأطفال معنى الالتزام والطاعة. وتلعب في أي وقت من فصول السنة وساعات اليوم.

طريقة اللعب:

يأخذ كل فريق صفة العسكر أو الحرامية[1] بناء على القرعة التي تعقد بين الطرفين، يبدأ رئيساً الفريقين" بالطلبة"[2] حيث تحق المبادلة في الاختيار لرئيس الفريق الذي فاز في القرعة. يتلوه في ذلك رئيس الفريق الثاني على التوالي وبشكل تبادلي. إلى أن يتكامل .

عدد الفريقين[3] يبتعد كل فريق بعناصره عن الفريق الآخر بحوالي (400 متراً)، ولربما يبتعد ميدان اللعب على مسافات أبعد، حيث تقف كل فريق باتجاه الفريق الآخر، ويتم التدرج باللعب بالتسلسل الآتي:

1 - اعتماد قذف الحجارة صغيرة الحجم باتجاه بعضهم البعض، بكل ما ينتج عن ذلك من جروح أو كسور.

2 - ترتبط اللعبة بالأهازيج والتهاليل الحماسية للتشجيع [4].

3 - كثيراً ما يستخدم المقلاع أو الشديدة في ضرب الفريق المعادي.

4 - يستخدم رماد الأفران الشعبية، حيث يلف في الورق وينثر في الهواء لحجب الرؤية عن الفريق المعادي حيث يصبح أفراده عرضه لهجوم أفراد الفريق الثاني دون أن يروهم، وبذلك يمكن اقتحامهم.

تنتهي اللعبة بهروب أحد الفريقين أمام ضغط الفريق الآخر، أو القبض على

---

(1) عسكر وحرامية من الألعاب الشعبية الشائعة في مصر. وهنا في فلسطين تأخذ بعداً آخر، كصراع يمثله الأطفال بين العرب واليهود كما تسمى اللعبة أحياناً . وفي ذلك يبرز انعكاس الصراع العربي الإسرائيلي على نفسية الأطفال، حيث إن الكثير منهم يرفض أن يكون الفريق الذي سيأخذ صفة " الحرامية " أو الأعداء أو اليهود " حيث يسمى اللعبة في حينها . وهنا تبرز الحالة السيكولوجية في هذه اللعبة.

(2) الاختيار.

(3) مع ملاحظة انضمام أي عدد من الأطفال لأي فريق أثناء معمعة اللعبة.

(4) من هذه الأهازيج :

ودي حطبها ع الفران   ودي حطبها يا ثعبان
ودي حطبها ع الفران   ودي حطبها كمان وكمان

أفراده، والفريق الهارب بعيداً أو المقبوض عليه هو المهزوم.

لعبة ياليلي ليش بتبكي:



العدد : 6 – 7.

الفرق: فريق واحد.

هذه اللعبة من أبرز ألعاب البنات بسن العاشرة، التي يحببنها ويفضلنها عن العديد من الألعاب.

طريقة اللعب:

تتشكل الفتيات في حلقة واحدة. تجلس إحداهن بعد إجراء القرعة حيث تأخذ "اسم ليلى" يبدأ اللعب بقول الفتيات بصوت واحد، بعد أن تتظاهر ليلى بالبكاء:

- ليش بتبكي يا ليلى ؟!.

فترد الفتاة الجالسة وسط الدائرة.

- ببكي على عروستي اللي ضاعت.

أو تقول:

- ببكي على صاحبتي.

فيقلن البنات: ومن هي؟! فترد البنت (ليلى) وتقول اسم إحدى البنات الجالسات، وهنا تأتي الفتاة التي ذكر اسمها، وتقوم بنفس الدور التي قامت به البنت الجالسة وسط الدائرة وهكذا تستمر اللعبة وسط مرح وسرور البنات.

لعبة أنا النحلة أنا الدبور:



العدد : **2**.

الفرق: فريق واحد.

لعبة خفيفة يقوم بها الأطفال، خاصة الأولاد. في المناطق الهادئة، وفي فصلي الربيع والصيف بالذات.

طريقة اللعب:

يعطي كل ولد أو بنت ظهره للآخر حيث يلتصقان بظهريهما في الوقت الذي يتشابكان فيه بالأيدي ثم ينحني الولد الأول للأمام فيحمل

صاحبه على ظهره، ثم يعتدل ليتم العكس. وتكرر هذه الحركة بترديد الأهزوجة الآتية:

الولد الأول: أنا النحلة

الولد الثاني: أنا الدبور

الولد الأول: شو في فوقك؟

الولد الثاني: سما ربي

الولد الأول: شو في تحتك؟

الولد الثاني: حمص مبلول

وهكذا تستمر اللعبة.

لعبة حطه نطه[1]:



العدد : 3 – 5.

الفرق: فريق واحد.

عرفت هذه اللعبة قديماً باسم التجبية وتعني إحناء الظهر بوضع اليدين على الركبتين وهي لعبة خاصة بالصبيان وتلعب في فصل الربيع

(1) عرفت قديماً باسم التجبية .. وقد جاء في لسان العرب: " مادة "جَبى " بمعنى انحني "والتجبية" انحاء الظهر بوضع اليدين على الركبتين. راجع الألعاب الشعبية : عيسى ترزي ص 200 .

والصيف.

طريقة اللعب:

ينحني أحد الصبية بأن يضع راحتيه على ركبتيه ويخفض رأسه شطر صدره ويسمى " جملاً، ويأخذ الصبية وكل منهم يسمى " جملاً "، بالقفز فوقه بعد أن يستجمعوا قوتهم ويتحفزوا لذلك. فمن عجز عن القفز فوق الجمل وهو الصبي المنحني أو لامس رجليه جذعه أو رأسه يعد مغلوباً ويحل محله الجمل " أي الصبي المنحي " والجمل، يصبح جمالاً وقد ينضم إلى الجمل آخر أو اثنان أو ثلاثة في انحناء واحد. وكلهم يخفون رؤوسهم فيقفز الصبية فوقهم جميعاً، ومن يخفق يحل محل الأول منهم وهكذا دواليك.

لعبة القط والفأر:



العدد : **2**.

الفرق: فريقان كل فريق لاعب واحد.

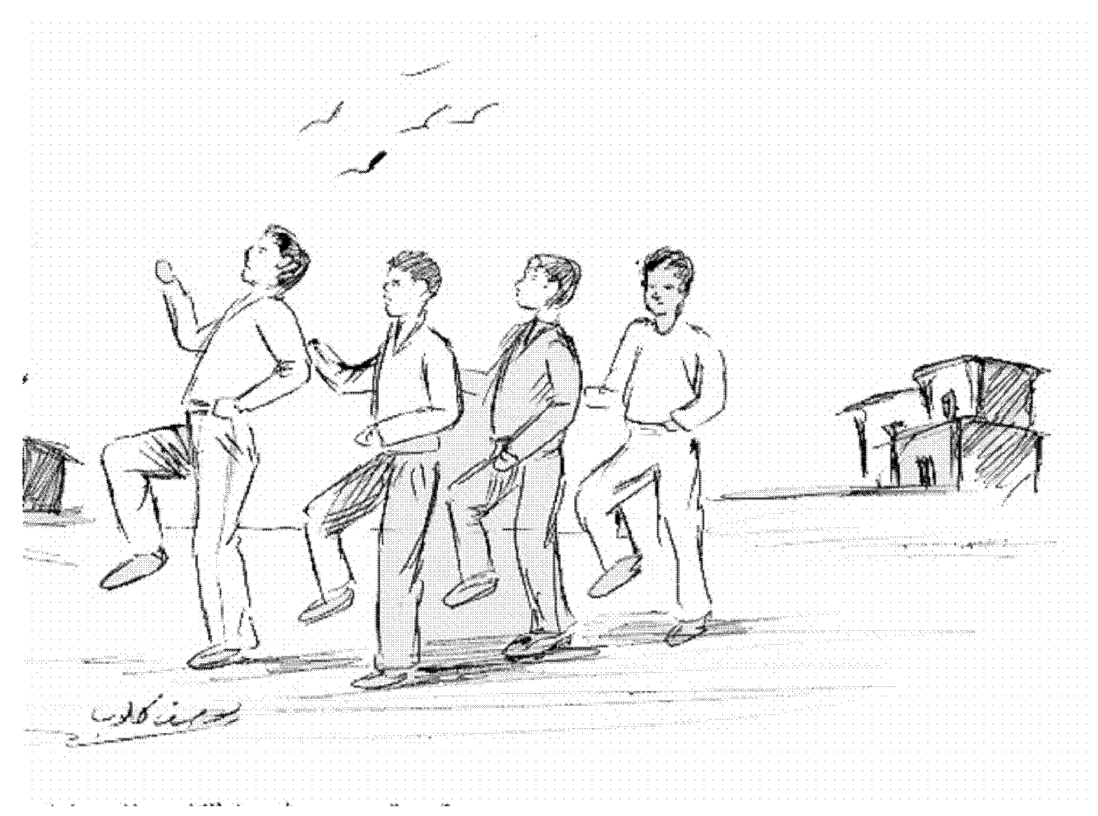
هي لعبة من ألعاب الأطفال التي تنمي لديهم الانتباه واليقظة والحرص وسرعة الحركة، كما أنها تنمي التركيز عند الأولاد.

طريقة اللعب:

تجري بين الطفلين القرعة ليصبح أحد الأطفال قطاً والآخر فأراً. يمسك القط

كل يد بأذن، ويفتح الفأر يديه أمامه ويحاول القط أن يضرب يد الفأر. والفأر يحاول أن لا يضربه القط. ويبدأ القط باستعمال مختلف الطرق والحيل للنيل من الفأر مثلاً. بأن يرفع إحدى يديه عند أذنيه ليصوب باليد الأخرى نحو يدي الفأر. والفأر يشرد يديه، ويراوغ القط محاولاً عدم الوقوع بالحيلة، ومن هنا وهناك تبدأ المحاولات. فإذا استطاع القط لمس يدي الفأر أو إحداهما يديه يصبح القط فأراً. والفأر قطاً. وهكذا تكون اللعبة حتى يتعب الاثنان ويكفان عن اللعب.

لعبة بابور السكة:



العدد : **6 – 8**.

الفرق: فريق واحد.

يطلق اسم " بابور السكة " على القطار الحديدي - وغالباً ما تلعب بالنهار وهي لعبة خاصة بالصبيان، أشبه بلعبة عربة قديمة تسمى (سندا للقاح)، ذكرها ابن منظور بأنها لعبة للصبيان ينظمون بعضهم إثر بعض. كل واحد منهم يأخذ بحجز صاحبه من خلفه.

طريقة اللعب:

يقف الأطفال صفاً واحداً على شكل خط مستقيم الواحد خلف الآخر، مكونين ما يشبه القطار (بابور السكة)، ويكون الذي يقف في مقدمة الصف بمثابة الماكنة أو (رأس البابور) وكل واحد خلفه يمثل العربة. ويقف أحد الأطفال خارجاً عنهم وبيده علم من أي لون أو محرمة (منديل) يعطي به الإشارة لرأس البابور (الماكنة) لتبدأ بالسير جارة خلفها العربات، وهي تحدث الصوت (تشك، تشك).

لعبة طارت الحمامة، حطت[1] الحمامة:



العدد : أي عدد ويفضل من 5 – 7.

الفرق: فريق واحد.

تتكون هذه اللعبة من مجموعة من الأولاد صغار السن من الجنسين. وتلعب حول الكانون في فصل الشتاء في الغالب أثناء تحلق الأولاد (صبيان وبنات) للحصول على الدفء وأثناء المواسم والأعياد، للتسلية، واختبار الذكاء وسرعة البديهة، وغالباً ما يلعبها الأب مع أبنائه لاختبار ذكائهم وتسليتهم. أو الأخ الأكبر

(1) حط: نزل أو وضع على الأرض.

لتوجيه الأطفال وتعليمهم فرز الطيور عن الحيوان والجماد، وكذلك الإنسان ومعرفة بعض المعلومات عن كل ذلك.

طريقة اللعب:

يمد الأطفال أياديهم فوق صهد النار، وإذا لم يتوفر ذلك، يمدونها على الأرض، وتبدأ اللعبة بقول الرئيس وهو برفع يديه إلى أعلى.

طارت الحمامة، وهنا يرفع الأولاد أيديهم إلى أعلى؛ لأنهم يعرفون أن الحمامة تطير فعلاً. ويعيد رئيس اللعبة حديثه وهو يرفع يده مرة أخرى قائلاً:

- طارت العصفورة.

ويرفع الأولاد أيديهم من جديد؛ لأنهم يعرفون أن العصافير تطير.

ويستمر الحوار على هذا المنوال. مثل:

- طار الجمل.

وهنا يبقى الأولاد أياديهم دون رفعها؛ لأن الجمل حيوان والحيوان لا يطير.

ويواصل أيضا قولـه:

- طار حسن..

ويستمر الأمر هكذا. وأثناء هذا اللعب هناك من يرفع يديه من الأولاد الصغار لعدم معرفتهم بالأشياء التي تطير أو لا تطير، أو لسرعة إرباك رئيس اللعبة لهم. ومن يرفع يده عند إطلاق لفظ جماد أو حيوان يكون قد أخطأ اللعب، ويكون عقابه بأن يطلب منه الانحناء، وهنا يقوم الأولاد. برسم شارة على ظهره على هيئة حلقة (دائرة) أو مسماراً. ويطلبون منه معرفة الشارة التي رسموها دون أن يراها. فإن استطاع ذلك لا يعاقب. وإن أخطأ يضربونه ضرباً خفيفاً. وبعد ذلك تبدأ اللعبة من

جديد وهكذا.

لعبة الغراب الخطاف:



العدد : 5 – 6.

الفرق: فريق واحد.

لعبة تمثيلية خاصة بالفتيات، ومن أكثر الألعاب حباً لديهن حيث يلعبنها بشكل كبير خاصة في فصل الربيع. وبالذات الليالي القمرية.

طريقة اللعب:

تقف البنات على شكل قاطرة، تمسك كل فتاة زميلتها التي أمامها من وسطها، وتقوم اللاعبة التي في أول القاطرة بتمثيل دور "الأم"، والبنت الخارجة عن القاطرة تسمى " الغراب ".

تقوم البنت المسماة " الغراب " بمحاورة الأم، والقاطرة التي خلفها، وتحاول خطف إحدى الفتيات من القاطرة، وعادة ما تكون البنت الواقفة في الصف الأخير فيها. يحاول الغراب أن يأتي من الجهة اليمنى فيتحرك الأطفال تقودهم " الأم " إلى الجهة اليسرى وهنا تقفز البنات من ناحية لأخرى لتفادي هجمات الغراب المتكررة، وينطلق الغراب لخطف بنت من الصف ليضمها إليه.. ويستمر الحوار أثناء اللعب من خلال ترديد الأغنية التالية:

أنا الغراب الخطاف

أخطف وأروح ع الصفصاف

وترد عليه الأم وهي رافعة يديها جانباً لتحمي أولادها فتقول:

وأنـــــا أمهـــــم بحمـــــيهم   أن عشـــــت بـــــربيهم

وإن مـــــت بـــــدعيلهم   بـــــي يخلـــــيهم لبعضـــــيهم

ربي يحقق أمانيهم

ويرد الغراب قائلاً:

أنا باجي بأكلهم

وتليه الأم فتقول:

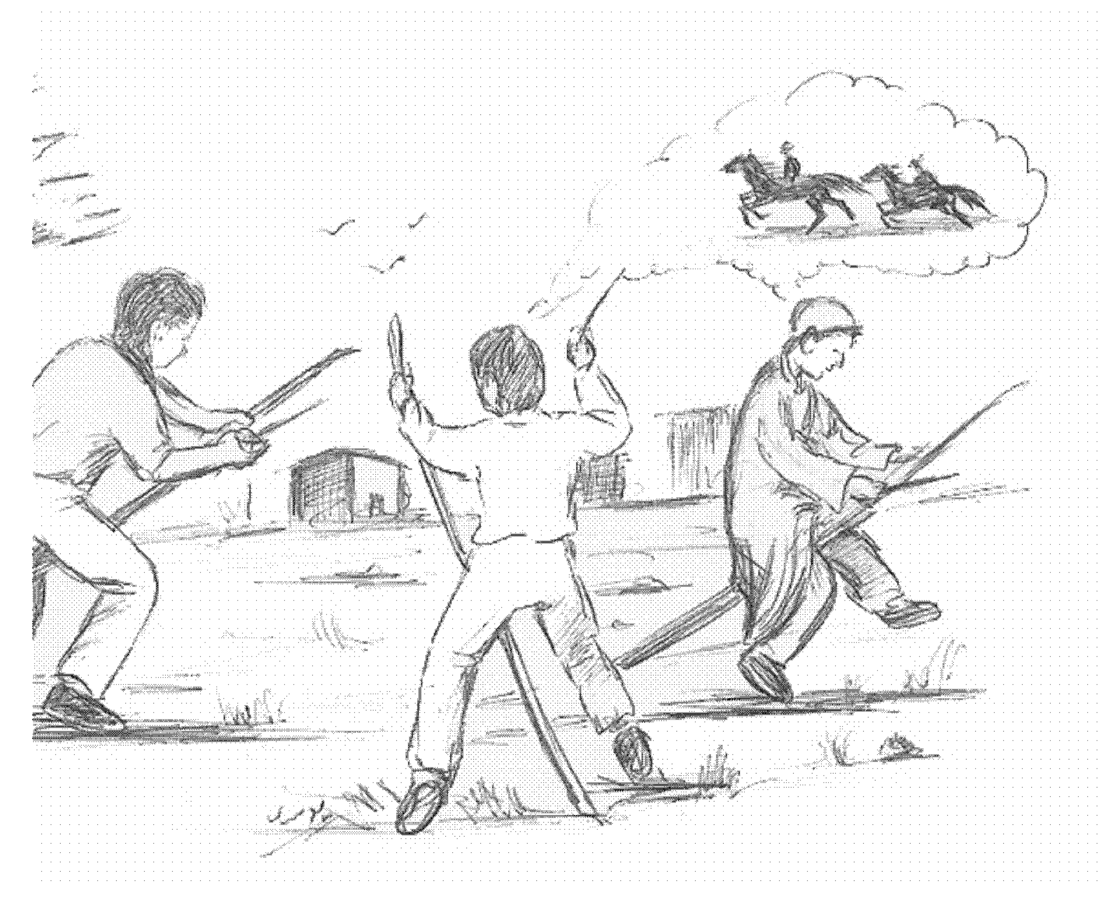
أنا أمهم بحميهم

وهكذا يستمر الغناء وسط محاولات الغراب الحصول على البنات واحدة تلو الأخرى، وتستمر أيضا محاولة الأم حماية أولادها، فتتحرك مرة يميناً، فتتحرك

معها القاطرة، ثم ترجع يساراً فترجع معها القاطرة وكل ذلك وسط الضحك والمرح، إلى أن تنتهي اللعبة بتمكن الغراب من خطف كل البنات وضمهن إليه.

ثم تتكرر اللعبة فتبدل الأم، فتصبح غراباً، تقوم بعملية الخطف والغراب، أما تحمي أولادها أو يتم اختيار غيرهن من بين البنات ليقمن بنفس الأدوار.

لعبة الفرس (الخيالة):



العدد : **اثنان أو أكثر.**

الفرق: فريق واحد.

لعبة خاصة بالصبيان يلعبونها في فصل الربيع والصيف يقلدون بها الفرسان، تساعدهم على الحركة والنشاط وتحمل المسؤولية.

طريقة اللعب:

تبدأ اللعب بأن يقوم الأطفال في سن الثامنة فما دون بامتطاء عيدان القصب أو

عيدان الشجر بعد تجريدها، حيث يضعونها بين أفخاذهم، ويجرون راكضين وهم يصهلون كما تصهل الخيل. ثم يكرون ويفرون كما تكر الخيالة وتفر في الغارات الحربية. وفي بعض الأحيان يعينون لهم هدفاً يتسابقون إليه. ومن فاز منهم صفقوا له وحملوه على الأكتاف. والمألوف أن يقبض كل منهم على عنان فرسه بيد، ويحمل باليد الأخرى عصا صغيرة تمثل السوط الذي يستعمله الفارس ليحث به فرسه على العدو والاندفاع السريع أثناء الركوب.

لعبة الطرمبيل[1]:



العدد : 15 – 16 أولاد فقط.

الفرق: فريقان أو ثلاثة ، لكل فريق رئيس.

من الألعاب البسيطة، يمارسها الأطفال في القرى الزراعية، والأرياف، لقضاء الوقت وتساعد على النشاط والحيوية.

(1) تسمى أحياناً " لعبة القطار "

طريقة اللعب:

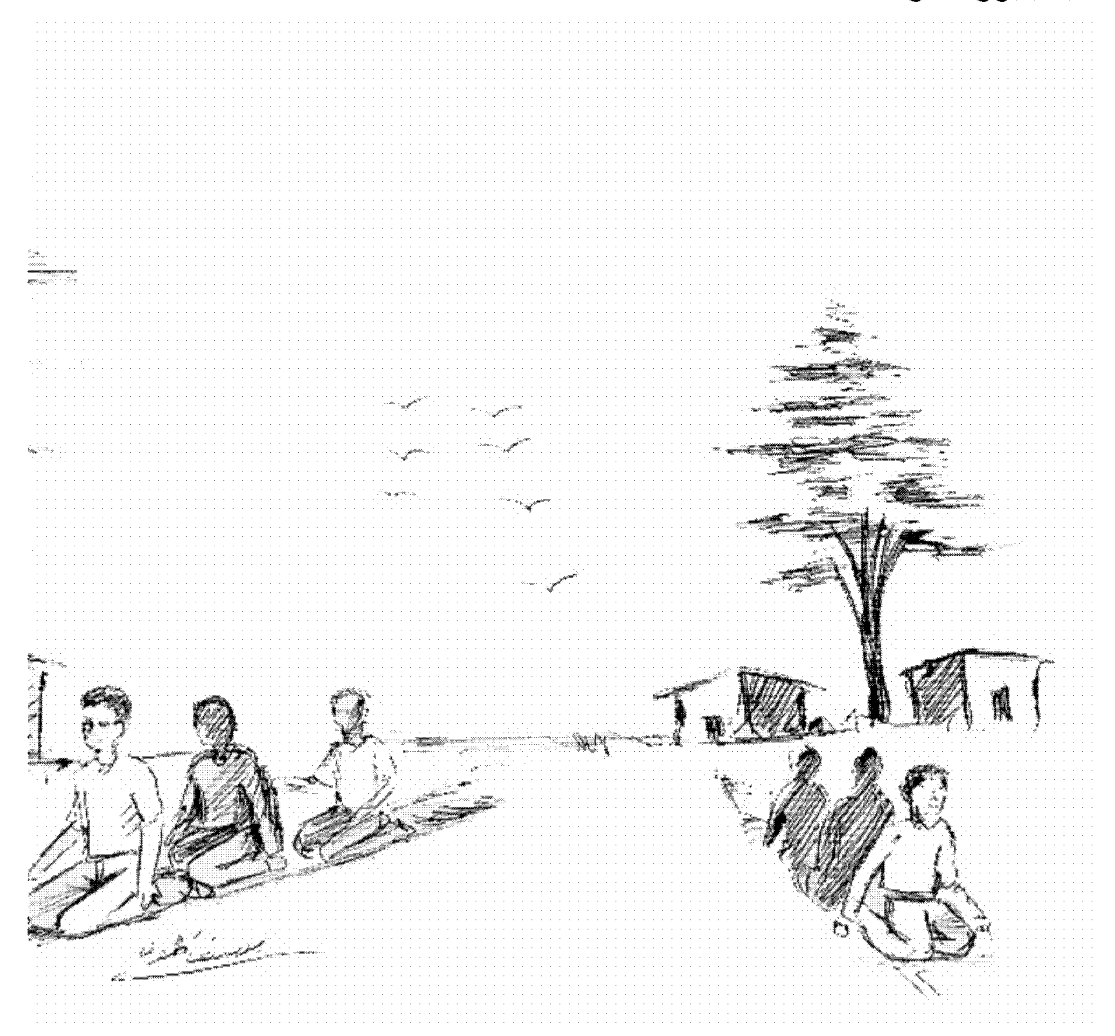
تتكـون هـذه اللعبـة مـن مجمـوعتين أو ثـلاث. كـل مجموعـة لهـا رئـيس يجـب أن يكـون أقـدر أفـراد المجموعـة نشـاطاً وقـوة وحركـة. يرسـم خطـأ للانطـلاق، ويجلـس الأولاد علـى الأرض[1] ويبـدؤون التحـرك وهـم جلـوس للوصـول إلـى نقطـة يحـددونها، تبعـد عـن مكـان الانطـلاق حـوالي 50 متـراً. تأخـذ كـل مجموعـة اسـم "طرمبيـل" يشـد الأولاد بعضـهم بعضـاً مـن الخلـف[2] الأكبـر (الأطـول) فالأقصـر وهكـذا. ينطلـق اللعـب بالعـد 1، 2، 3، حيـث يبـدأ التحـرك بالمشـي السـريع للوصـول علـى المكـان المحـدد. ومـن يصـل دون أن يتعثر من الفرق أولاً. يكون هو الفائز.

---

(1) يجب أن تكون الأرجل مثنية إلى الخلف.

(2) الشد: الإمساك. ويجب أن يكون من منطقة الحزام.

لعبة بابور الحراث:



العدد : 3 – 5 وأحيانا أكثر لكل فريق.

الفرق: فريقان .

من الألعاب الشائعة في القرى والأراضي الفلسطينية، خاصة في مناطق الساحل الفلسطيني حيث توفر الرمال، وهي من الألعاب المحبوبة لدى الأطفال

لسهولتها وبساطتها.

طريقة اللعب:

تقام في المناطق الرملية حيث ملاءمتها للعب فيها، وتتكون من مجموعة من الأولاد بين (3 - 5) ومن الممكن أن يصل عدد اللاعبين إلى أكثر، من ذلك يشكل الأولاد فريقين متوازيين. يجلس الأولاد على الأرض في نقاط متوازية وعلى خط عرض واحد مستقيم. ويكون جلوس الأولاد على الركب متتابعين على شكل قطار أيضاً ويكون الجلوس بإلصاق الإلية بكعب القدمين ثم يبدؤون السير بشكل متوازي على الأرض، حتى الوصول إلى نقطة محددة. يكونوا قد اتفقوا عليها. وكونها تترك أثراً للأقدام يشبه أثر "بابور الحراثة" فإن الفوز يكون لصالح الفريق الذي يصل النقطة المتفق عليها، على أن تكون حراثته أجمل وتأخذ خطأ مستقياً دون تعوجات. مع ملاحظة ترديد الأولاد.

حشك بشك يا دشك

نط الديك ع الهشك..

ويستمر اللعب حتى ينال الأولاد التعب.

لعبة العروسة:



العدد : 1 – 3.

الفرق: فريق واحد.

عرفت هذه اللعبة عند العرب القدماء وكان يطلق عليها " البنات ". وهي بحسب ما ورد في لسان العرب تماثيل كانت تلعب بها الجواري والصبايا، وتعتبر من الألعاب الخاصة بالبنات في سن السادسة فما فوق. وهي تنمي لدى البنات القدرة على الابتكار والإبداع. كما أنها تشكل ملمحاً من ملامح التسلية لديهن، والوعي البدائي بمفهوم الأمومة..

طريقة اللعب:

تصنع هذه اللعبة " العرائس " من القماش والأعواد. تحضر البنت عودين صغيرين وترتبهما بشكل متقاطع على هيئة صليب. وتضع على طرف العود ما يمثل الرأس، ثم تأتي بقماش وتخيطه بيدها مشكلة اليدين أو الرجلين. وتضيف عليه بعض التعديلات كالشعر والكحل، وذلك بعد تحديد الحواجب والعينين والأنف والفم، ثم تخيط لها الملابس الزاهية الجميلة من بقايا القماش الموجود في بيتها. وكثيراً ما تقوم الأم أو الأخت الكبرى بصناعة العرائس للفتيات الصغيرات.

لعبة العريس والعروس:



العدد : مجموعة من الفتيات 2 – 4.

الفرق: فريق واحد.

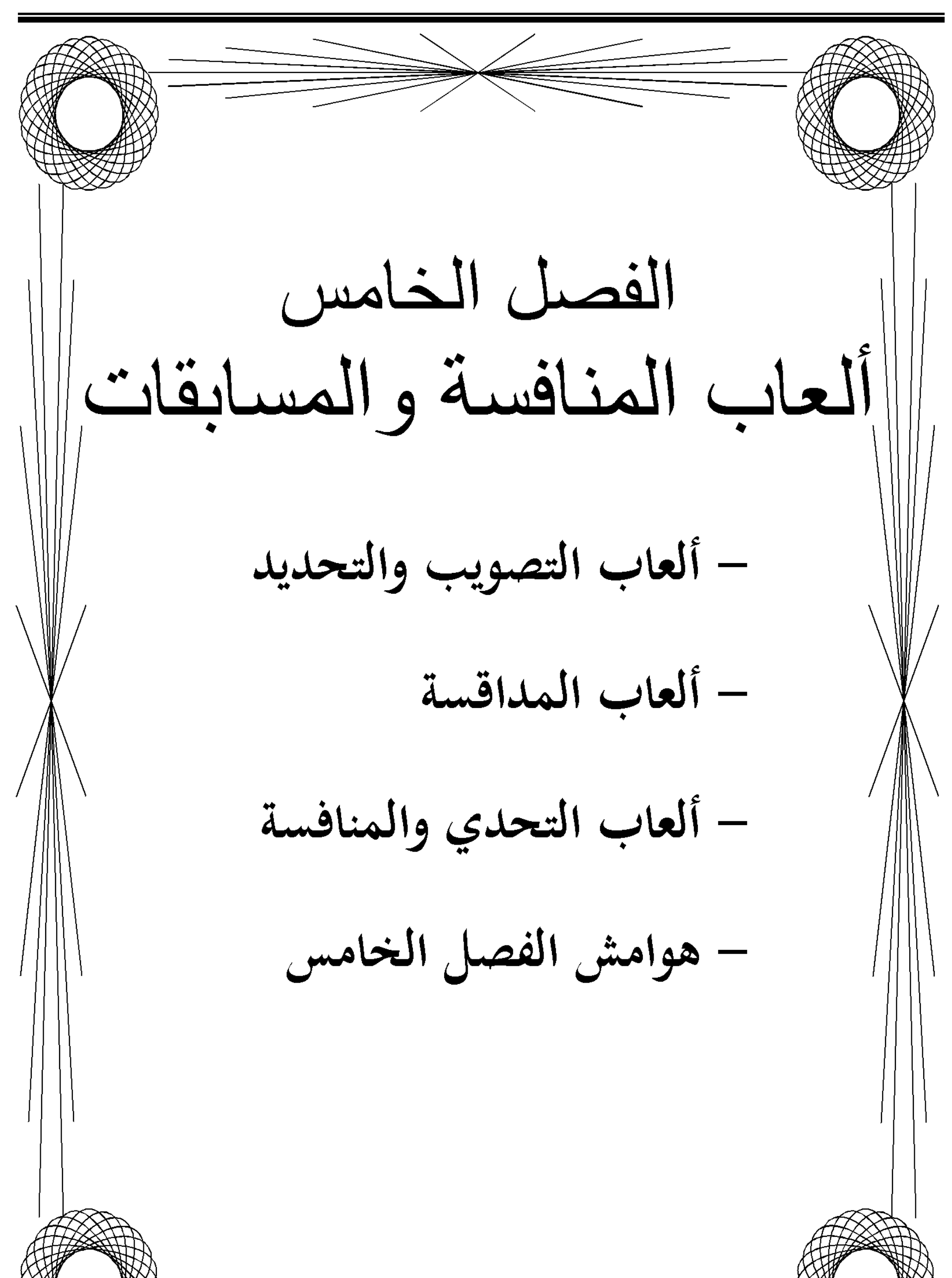
لعبة خاصة بالفتيات الصغيرات، يقلدن فهيا الكبار ويمثلن بها قصة الزواج وتقاليده في المجتمع الفلسطيني ببراءة طفولية واحدة.

طريقة اللعب:

تبدأ هذه اللعبة بأن تأتي إحدى البنات بصندوق صغير من الخشب (تنكة) كما ترسم البنات على الأرض مربعات وتضع على الخطوط حجارة صغيرة مختلفة

الأشكال والأحجام وهي تمثل شكل البيت ومساحته، وتبدأ بتجهيزه بالمفروشات والأدوات المنزلية، وتمثل البنت الصغيرة فيه دور العروس، وتقوم بما تقوم به النساء من أعمال الطبخ والغسل والمسح، وترتيب البيت وحلب الماشية ورعاية الأطفال وغيرها، مما تشاهده في بيت أهلها، بينما تقوم بتمثيل العريس فتاة أخرى..

* * * * *



الفصل الخامس
ألعاب المنافسة والمسابقات

- **ألعاب التصويب والتحديد**
- **ألعاب المداقسة**
- **ألعاب التحدي والمنافسة**
- **هوامش الفصل الخامس**

الفصل الخامس
ألعاب المنافسة والمسابقات

ألعاب التصويب والتحديد:

في نهاية الأعياد والأفراح كثيراً ما تحدث العديد من المسابقات بين الرجال مثل: سباق الخيل والجمال والكلاب، ومصارعة الديكة، والصيد، وما إلى ذلك. وبالمقابل تحدث أمثال هذه المسابقات بين الأولاد الصغار وأن كانت في ميادين تناسب أعمارهم الغضة وأحيانا بإشراف الكبار، وتكون بشكل فردي، أو عن طريق فرق متنافسة. ومن هذه المنافسات:

ألعاب المحاكاة ومنها:

أ – الأكل وسرعة التهام الطعام:

العدد : أي عدد من الأولاد.

الفرق: فريقان أو أكثر.

طريقة اللعب:

يتنافس الأولاد في هذا المجال. ويكون ذلك على قاعدة " الرهان " فمن يلتهم كيلو " نمورة " مثلاً في خمس دقائق ويكون هو الفائز. بأن يدفع المتنافس الآخر قيمة النمورة.

ب – شرب الزجاجات الغازية:

العدد : أي عدد من الأولاد على ألا يزيدوا عن خمسة أو ستة.

الفرق: فريقان أو أكثر.

طريقة اللعب:

من ذلك شرب الماء بالملح (المالح) أو الزجاجات الغازية، على أن تلتقط بالفم، وتشرب دون استخدام اليدين أو إنزالها على الأرض، بل تشرب دفعة واحدة، وإذا نجح المتسابقون في ذلك يكون الخاسر، هو الطرف الآخر.

ج – الجري والركض:

العدد : أي عدد على ألا يزيد عن عشرة.

الفرق: فريق أو أكثر مع وجود حكم.

طريقة اللعب:

يتسابق الأولاد حسب قطاعاتهم العمرية للوصول إلى نقطة معينة يحددونها، ومن يصل أولاً يكون هو الفائز. في حالة أن يكون الجميع في فريق واحد. أما إذا كان العدد يمثل فريقان فالفوز يعتبر لصالح الفريق.

د – التحديف:

العدد : أي عدد (6 – 8).

الفرق: فريقان.

طريقة اللعب:

من الألعاب الخطرة التي يلعبها الذكور دون الإناث. وقد تؤدي في نهايتها إلى إصابات خطرة، تخلق المشاكل بين أولياء الأمور. يبدأ اللعب بأن يتشكل فريقان يبتعدان عن بعضهما لمسافة كبيرة. حيث يكون اللعب في الغالب في أماكن متسعة بعيدة عن مناطق السكن كالغابات أو المساحات الخالية، وأحياناً شاطئ البحر، يبدأ

الفريقان بقذف الحجارة تجاه بعضهما البعض دون نظام، ويستمر الأمر كذلك حتى يهرب أحد الفريقين بعد وقوع الكثير من الإصابات بين أفراده وبالتالي يعتبر مهزوماً.

هـ – شم الأثر:

العدد : 6 – 10.

الفرق: فريقان كل فريق (3 – 5) ولكل فريق رئيس.

طريقة اللعب:

يبدأ اللعب لأي من الفريقين بعد إجراء القرعة، بحيث يحضر كل فريق قبل إجراء القرعة عصا صلبة وطويلة. فمن ترسو عليه القرعة يهرب بعيداً لمسافة تصل إلى حوالي 500 متر. بعد ذلك يبدأ رسم خطوط بالعصا على هيئة أسهم تدلل على الطريق الذي اتجه إليه الفريق المغاير مع ملاحظة أن تكون الأسهم مستقيمة أو محنية. وذلك حسب الشكل المبين في الصورة ويظلون على ذلك يتنقلون من مكان إلى مكان ومن حارة إلى حارة أو بين الحقول والأشجار. وهنا يجب على الفريق الآخر أن يبدأ البحث والتفتيش عن أفراد الفريق الثاني الهارب متتبعاً الأسهم المرسومة على الأرض كدليل لتحركاته. فإن استطاعوا معرفة أماكنهم يتم القبض عليهم. وهنا يصبح دور الاختفاء من حق الفريق الثاني الذي بدأ برسم الخطوط على الأرض حيث تبدأ اللعبة من جديد.

ألعاب الصفير:

أ – لعبة عسكر فرار:

العدد : غير محدد.

الفرق: فريقان.

طريقة اللعب:

تتم اللعبة بين الفريقين. يطلق على أحدهما (فرار) والآخر يلقب بـ (عسكر). يختبئ الفرار حتى يصفر العسكر. بعد ذلك يلحق العسكر الفرار، حتى يتمكنوا من

القبض على أحدهم، ومما هو جدير بالذكر، أن هذه اللعبة تمثل حالة القرية في العهد التركي حيث كان بعض المدنيين يتضررون فيهربون، ويذهب الجنود للبحث عنهم.

ب – أصفر يا ذا[1]:

العدد: غير محدد

الفرق: فريقان لكل منهما رئيس.

طريقة اللعب:

تجري القرعة بين الفريقين، ومن تقع عليه يبدأ اللعب، حيث يذهب الفريق الثاني بعيداً، يقوم الأول بإخفاء أحد أفراده في مكان ما، ويتركون بالقرب منه أحد أفراد فريقهم على أن يختفي الباقون في أمكنة يعرفها زميلهم. وهنا يطلق اللاعب الواقف صفيرة للفريق الثاني داعياً إياهم للقيام بالبحث عن اللاعب المختفي. فإن هم اكتشفوا مكانه يقع هو وزملاؤه في الخطأ. ويأخذ الفريق الثاني المبادرة بالاختفاء وهكذا.

ج – الصفرة:

العدد : غير محدد.

الفرق: فريقان لكل فريق رئيس.

طريقة اللعب:

بعد انتهاء العشاء، ودخول الظلام، يجتمع أولاد الحارة خاصة في الليالي الرمضانية، مع بعضهم البعض، ويبدؤون بالنشاط الجماعي ، داعين من تأخر للحضور قائلين:

---

(1) يا ذا : يا هذا.

يـــــا شــــــلعب يـــــا بلعــــــب اللـــــي إتعشـــــى يقــــوم يلعــــب

ثـم يبـدأ إجـراء القرعـة ويبـدأ الـرئيس (رئـيس الفريـق) بمـا تسـمى "الطلبـة" أوالمطلب" [1] يقول رئيس الفريق الأول لزميلـه: اطلـب (اختـار). فيختـار الطـرف الآخر، اللاعب الذي يريده ثم تتوالي الطلبات بين الفريقين، إلى أن يتكامل عدد كل فريق إلـى خمسـة أفراد تقريبـاً، ويكـون الاختيـار علـى أسـاس مـن يعتبـر الأقـوى، والأكثر نشاطاً وحيوية. وبعد اكتمال الفريقين يبدأ اللعب.

كل فريق يجب أن يكون بين أفراده شخص لـه قدرة علـى إطـلاق الصـفير القوى، الذي يصل إلى أبعد مدى، وإذا لم يوجد ذلك، يستغن عن صفير الفم بـ" الصفارة".

ينطلق الفريق الذي رسا عليه اللعب عن طريق " القرعة " على أن يبقى رئيس الفريق الأول متحفزاً يراقب الفريق الثاني.

ويتم الاختفاء في مكان يكون أفراد الفريق، قد اتفقوا عليه فيما بينهم، علـى أن يكون صـعب الاكتشـاف مـن قبـل خصـومهم مـن أفـراد الفريـق الثـاني. وهنـا يطلـق أحدهم صفيرة بقوة.

علـى أثـر ذلـك يتحـرك الفريـق الآخـر حيـث يبـدأ أفـراده بالبحـث عـن الفريـق المختفي. فإذا تم القبض عليهم (معرفتهم). يبدأ الفريق الخصم باللعب، وهكذا.

ألعاب التركيز والتثبت:

وهـي مـن الألعـاب الخفيفـة التـي كـان لهـا تـداولها عنـد القـدماء. ولقـد عرفـت الحضـارات القديمـة معظمهـا واستخدمها المتحـاربون كـالمقلاع مثلاً، وهـي أنـواع منها:

---

(1) الطلبة (المطلب) : الاختيار.

أ – **المقلاع**:

العدد : **2** أو أكثر.

الفرق: فريقان، كل فريق أعداده متساوية مع الآخر.

عرفت هذه اللعبة عند العرب القدامى وكان لها نفس الاسم. وهي لعبة من ألعاب الصبيان. يلعبها صبي واحد أو مجموعة يقفون في صف واحد للمبارزة. وهي من الألعاب الخطرة، ولقد ضمرت الآن كثيراً.

طريقة اللعب:

تعتمد هذه اللعبة على مدى قدرة اللاعب على قذف الحجارة بالمقلاع، وبالتالي فإن للمسافة دورها في تحديد الفوز، والمقلاع معروف منذ القدم. فقلد ضرب به طالوت جالوتا وقتله. وهي عبارة عن زوج طويل من الحبال، تثبت به قطعة من الجلد على حجم كف اليد الكبيرة، يوضع بها الحجر بشكل جيد حتى لا يسقط. يقوم اللاعب بلف المقلاع في دائرة بيضاوية وبسرعة بيده اليمنى. عاملاً جهده على عدم سقوط الحجر من قطعة الجلد، ثم يتركه فجأة بحركة معينة. فينطلق بسرعة كبيرة إلى مسافة بعيدة. حسب مدى قوة القاذف ومن يصل حجره إلى مسافة أبعد يكون هو الفائز.

ب – الشديدة (الشفاطة، المغيطة[1]):

العدد : أثنان أو أكثر (**1 – 4**).

الفرق: فريقان.

لعبة خاصة بالصبيان يزداد اللعب بها في فصل الربيع عندما تتكاثر العصافير والطيور، وهي لعبة نهارية، تنمي عند الأطفال القدرة على التحكم في الهدف، كما

---

(1) تسمى في شمال فلسطين بـ " النقيفة ".

تنمي لديهم هواية الصيد والتحرر من زحمة المدينة إلى الهواء الطلق في الحقول والمزارع.

طريقة اللعبة:

تتكون الشديدة من عود زوايا تؤخذ من شجرة الليمون أو البرتقال أو الرمان. تكون على شكل حرف (Y). يربط بكل طرف من طرفي الزاوية (Y) عند رأسيها سير من المطاط الرفيع القوي والمرن " المغيط". بطول 30سم. وتمتد القطعتان إلى أن تلتقيان بقطعة متينة ومستطيلة من الجلد. توضع بها الحصي. تشد الشديدة بيد، وباليد الأخرى تسحب خيوط المطاط. وتترك الخيوط بعد السحب بسرعة لإصابة الهدف. ويتنافس الأطفال في هذه اللعبة. فمن تصل حصاته على مكان الهدف أكثر من مرة، ودون اخطاء يكون هو الفائز، وأحياناً تكون المبارزة للتنافس في صيد العصافير. فمن يصطاد بالشديدة أكثر يكون هو الفائز. وذلك بين تهاليل الأولاد وفرحهم.

ج- الطقيعة:

العدد : 1، 2.

الفرق: فريقان حسب العدد.

لعبة مركبة تبدأ مع موسم الحمضيات وتنتهي بنهايته؛ لأن مادتها عيدان وقشور البرتقال والليمون.. تساعد الأولاد على دقة التصويب وقضاء وقت الفراغ، والهروب من صخب المدينة إلى المزارع والكروم.

طريقة اللعب:

تتكون أداة اللعب من قطعة صغيرة من البوص، أو عود صغير من الليمون بطول الإبهام، يبري من الجانبين، وينظف من الداخل ليصبح مجوفاً، ثم يعمل "مضرب" قاذف من عود قوي ورقيق بحجم ضعفي عود الكبريت سمكا وطولاً، وبنفس عرضه تقريباً تُخضَر قطعة من قشر البرتقال الثخين. تضغط قطعة البوص

من ناحية فتحتها الفم على لب القشرة فتنتزع قطعة منها بحجم فم تجويفها، تظل عالقة بفم التجويف. يبدأ اللعب بأن يضغط اللاعب بقوة المضرب على البوصة فينطلق المضرب ضاغطا للهواء. ويخرج القشرة اللاصقة بالبوصة مع صوت قوي وهادئ ، يطقع[1] في المكان.

وهنا ملاحظات على هذه اللعبة تتمثل في:

1 - يكون التسابق بين اللاعبين حسب صوت " الطقاعة " حيث تكون الأفضلية لمن هو أقوى.

2 - أحياناً ومن باب التحدي يتم انتزاع اللب من القشرة عدة مرات وذلك بفوهة الطقاعة. (اثنان أو ثلاثة) من كل جانب من منطلق التحدي أيضاً.

3 - تنتهي هذه اللعبة بانتهاء موسم الحمضيات.

4 - هذه اللعبة يلعبها الأولاد فقط.

د – التصويب (**النيشان**):

العدد : **2 – 6**.

الفرق: فريق واحد.

تقام هذه اللعبة بين الأولاد في سن الثامنة فما فوق. وبالذات في فصل الربيع وكذلك بداية الصيف وتساعد الولد على التركيز ودقة التصويب.

طريقة اللعب:

يوضع هدف بعيد وبارز وفي الغالب يكون حجراً، مميزاً يقام فوق كومة من الرمال أو مجموعة من الحجارة، وفي أحيان كثيرة يكون الهدف على شكل مربع

(1) أي يخرج صوتاً لذيذاً .

أو رأس قلب على جذع شجرة كبيرة. يوضع الهدف أمام بعض المتنافسين من الرماه، ثم يصوبون عليه حجارتهم وحصيهم[1] ومن يصيب عدداً أكبر من الأهداف، أو يصل في إصابته على العدد المتفق عليه، وبدون أخطاء يكون هو الفائز.

ألعاب (العجم / النوى).

من الألعاب المحبوبة لدى الأطفال، يلعبها الأولاد فقط. وبالذات في فصل نضوج المشمش حيث إن نوى هذه الفاكهة هو الأداة الأساسية في هذه الألعاب. وإن كان من الممكن الاستعاضة عنها بنوى البلح أحياناً، تساعد هذه اللعبة على دقة التصويب وأحكام الهدف. كذلك تقوي الإرادة والتصميم لدى اللاعبين. وهي أنوع عدة منها:

أ – الكموك (بالجوز والا بالفرد):

العدد : اثنان أو أكثر.

الفرق: فريق واحد.

تقام هذه اللعبة للتسلية وإيقاع الخسارة بالخصم وذلك بالاستحواذ على ما يملك من إمكانيات أساسها (العجم والنوى)، وهي نوع من المقامرة البريئة، يكون التنافس فيها لكسب أكبر كمية من عجم المشمش "النوى"، أو الكرملة[2].

طريقة اللعب:

تبدأ اللعبة بأن يقبض أحدهم بملء يده حفنة من الحصى أو حبوب الفول أو الحمص أو أي شيء صغير الحجم، ثم يخفي يديه خلف ظهره، وهي مغلقة، ويقول

---

(1) في فترة متأخرة رجح التصويب ببنادق الصيد والسكاكين. ولكن هذه اللعبة تلاشت في الفترة الأخيرة.

(2) أوراق جميلة تغلف بها بعض أنواع السكاكر.

لزميله بعد ذلك:

كموك أو كموكك احزر.

بالجوز[1] والا بالفرد[2]؟!

فإذا عرف اللاعب ما بيد خصمه من أعداد زوجية كانت أم فردية، كان اللعب من حقه، وإذا أخطأ المعرفة يكون اللعب من حق الطرف الآخر[3]، وإذا تشكك أحدهم في حركات خصمه يطلب إعادة اللعب بقولـه:

مَشَّكَت أو َمشّكها[4].

وهنا يعاد اللعب. فإن عرف بعد الإعادة يكسب من زميله ما تم الاتفاق عليه.

ب – الفنه:

العدد: اثنان أو أكثر.

الفرق: فريق واحد.

طريقة اللعب:

من الممكن استخدام " الفنه " للحصول على الكسب أيضاً، والمقصود بـ " الفنـه " التفنن في إخفاء ما يريد الخصم معرفتـه[5] وتستخدم فيها القطـع المعدنيـة، حيث تقذف القطعة المعدنية بحركة لولبية إلى أعلى. وتنزل على الأرض، مخفياً اللاعب الذي يقذفها إياها ببطن يده وبحركة فنية ذكية. حيث يطلب من الخصم معرفة

(1) الجوز : يعني الأعداد الزوجية (2، 4، 6، 8، 10، 12) إلخ.

(2) الفرد: يعني الأعداد الفردية (1، 3، 5، 7، 9، 11) إلخ .

(3) المقصود هنا مواصلة اللعب وكسب ما اتفق عليه من الخصم.

(4) شكت أو مشكها : تحويراً لكلمة : إني أشك؛ لذلك يطلب الإعادة.

(5) يأتي المعنى أحياناً ليعني " فن " القطعة أي تحريكها في الهواء بحركة لولبية، تخفي معالم الصورة والنقوش من عليها.

الوجه المخفي تحت بطن اليد مباشرة ومن يعرف يصبح من حقه كسب ما اتفق عليه من زميله. أو أن يقوم الفائز بجلد المغلوب بعدد من الجلدات الخفيفة بناء على رأي حكم يحدد ذلك.

جـ– الزرار:

العدد: اثنان.

الفرق: فريقان.

من الألعاب الخفيفة يلعبها الأولاد في فصل الربيع والصيف. في الوقت الذي لا يتوفر فيه نوى المشمش. وهي من الألعاب المسلية والمحبوبة لديهم؛ لأنها تساعد على التحكم وتبين قوة التصميم والإرادة عند الأطفال.

طريقة اللعب:

تشبه هذه اللعبة لعبة " النقرة " التي يمارسها الأولاد ويلعبونها " بنوى المشمش" أو عجم البلح. وتتكون من أزرار قميص عادية في حالة عدم توفر نوى المشمش أوعجم البلح بوضع الزرار على الأرض أو على اليد الأخرى، بحيث يوضع رأس الشاهد، تحت رأس الإبهام، ثم يقوم اللاعب بنقره بإصبعه[1] باتجاه " الموق " [2] الذي يكون عبارة عن حفرة صغيرة. ويجب على الفريق الثاني إرجاعها. فإذا لم يستطع خسر الرهان المتفق عليه.

د – البلبول[3]:

العدد : أي عدد ويفضل (5 – 8) من الأطفال.

(1) أي قذفه بعيداً بأصبعه.

(2) الموق : مكان اللعب ومستقره وهو عبارة عن حفرة أو حجر .

(3) البلبول : إبريق صغير الحجم جداً من الفخار.

الفرق: فريقان أحدهما كل الأطفال والآخر صاحب البلبول.

تتكون هذه اللعبة من مادتها التي هي عبارة عن " البلبول " يضاف إلى ذلك بوصة أو قطعة رقيقة من الخشب تبلغ حوالي (15 - 18 سم). ولا تقل عن ذلك.

تلف بقطعة سميكة من القماش لفاً جيداً. وتوضع على فوهة البلبول. بحيث يدخل جزء منها لا يزيد عن 3 سم في فوهة البلبول ليساعد على ارتكاز البوصة أو قطعة الخشب في الفوهة بصورة جيدة.

طريقة اللعب:

يبدأ اللعب بأن توضع قطعة من النقود - قرش مثلاً - فوق رأس البوصة - ثم يقوم اللاعب بضرب البوصة الملفوفة بالقماش بعصا صغيرة يحملها بيده. فإذا سقطت قطعة النقود داخل البلبول خسرها اللاعب وإذا سقطت خارجه كسب مقابلها صاحب البلبول. وهكذا يستمر اللعب دورياً.

هـ – السكبة (المسكوبية) (الجورة)[1]:

العدد : اثنان أو ثلاثة أو أربعة.

الفرق: فريقان متساويان وأحيانا كل شخص يمثل فريقاً وحده.

مادة هذه اللعبة نوى المشمس أو عجم البلح ؛ ولذا فهي لعبة موسمية. وتكون بحفر حفرة صغيرة بعمق (7 - 10) سم في أرض صلبة (طينية في الغالب).

طريقة اللعب:

بعد إجراء القرعة أو الكموك بين الطرفين لتبيان من الذي سيلعب أولاً. يقبض أحدهم على كمشة من حب النوى قائلاً: " كموك " طالباً من الخصم معرفة ما إذا كان ما بيده فردياً أم زوجياً. فإن عرف يكون اللعب من حقه ، وإلا فالعكس.

---

(1) وتسمى أحياناً اليهودية. وتلعب المسكوبية بطريقة أخرى " زوج وفرد "زوج وفرد فقط وتسمى هنا العربية.

واللعب يكون بقذف النوى، في الحفرة بالزوج " أو بالطورة[1]، فإذا " رتت[2] حبات النوى في الحفرة - ولم تخرج تركها اللاعب. وبدأ خصمه باللعب بأن يفعل مثلما فعل. أما إذا خرجت من الحفرة أو بعضها حق لـه أن يحتفظ بما خرج منها. يظل اللعب مستمراً بين المتخاصمين حتى تمتلئ الحفرة. فإذا أفرد أحدهم (سواء بواحدة أو ثلاثة) أخرج حبة كبيرة من الحفرة أو استبدلها بواحدة عنده تسمى " راس " يأخذ اللاعب " الراس " ويضربه في العجم المكدس في الحفرة بعنف يؤدي إلى خروج بعض العجمات خارج الحفرة. فإذا كانت العجمات الخارجة فردية (1، 3، 5) كان جميع العجم المكوم في الحفرة من نصيبه. وبعد ذلك يعاد اللعب من جديد.

و – النقرة:

العدد : اثنان أو أكثر (ويلعبها الأولاد فقط).

الفرق: فريقان أو مجموعتان .

طريقة اللعب:

تحفر حفرة كبيرة يضع بها كل لاعب عشر عجمات أو أكثر أو أقل حسب الاتفاق تكون رصيداً للاعبين، يقف اللاعبان على بعد خمسة أمتار عن الحفرة على خط يكونان قد رسماه على الأرض واتفقا على عدم تخطيه. يقوم اللاعب الأول بإلقاء عجمة واحدة تجاه الحفرة ، فإذا وقعت ونزلت فيربح ما بها. وإذا لم تقع يقوم الخصم بنقرها في أي اتجاه ثلاث نقرات بقوة بعيداً عن المكان. ويكون ذلك بنقر العجمة " النواة " بتقريب الوسطى والإبهام من بعضهما على شكل دائري، وضرب النواة ثلاث مرات بقوة. وهنا يقوم الخصم هو أيضاً بردها إلى الحفرة بواسطة ثلاث

---

(1) الطورة: الأربعة.

(2) رتت : نزلت وثبتت .

نقرات (ضربات) متتالية جاهداً على أن يدخلها الحفرة، لكسب ما بها[1]. وهكذا تستمر اللعبة.

(1) من الممكن ممارسة هذه اللعبة كمجموعتين بنفس الطريقة. لكن عند نقر النواة، يقوم بذلك كل أفراد الفريق الأول على التوالي وهم يكونون بين (2 - 3) أفراد على الأقل، على أن يعيدها بالمقابل كل أفراد الفريق الثاني على أن يكون عددهم مشابهاً لعدد الفريق الأول . وهكذا.

لعبة تنزيل اليدين (الكباش)[1]:



العدد : اثنان

الفرق: فريقان كل فريق شخص واحد بمفرده.

هي لعبة تلعب في كل الأوقات في الليل والنهار. والهدف منها قياس قوة الزميل ومدى تحمله وقدرته على الصبر.

طريقة اللعب:

يجلس كل من الولدين مقابل الآخر، حيث تبدأ اللعبة. وبينهما طاولة، أو أي مستوى ويمسك كل منهما بيد صاحبه أو (منافسه). ويبدأ تشابك الأيدي مع

---

(1) في اللغة كابش الرجل صاحبه، ارتفعاً وتغالباً بالأصابع ليرى أيهما أقوى أصابعا، والمصدر مكابشة. وتكابش الرجلان تغالبا بالأصابع . انظر : ألعابنا الشعبية: عيسى نقولا ترزي ، مصدر سابق ص 31.

بعضهما - ويحاول كل من المتنافسين - بأن ينزل يد صاحبه بأن يجعلها تلمس أرضية الطاولة، أو السطح المستوي. ويكون الفوز في النهاية للأقوى.

لعبة السباق على رجل واحدة:



العدد : 6 – 8.

الفرق: فريق واحد.

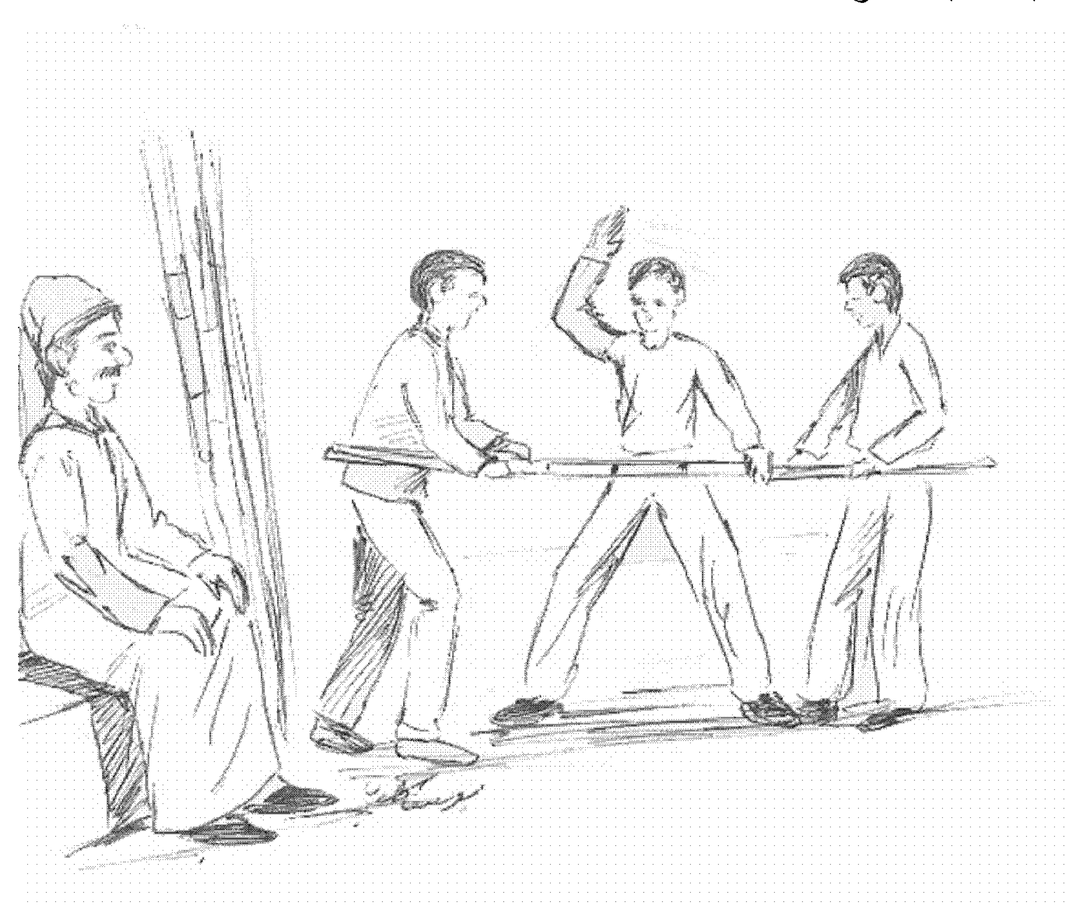
هذه اللعبة تخص الصبيان لأنها تحتاج بعض التحمل الذي ربما لا يتوفر في الفتيات في هذه السن الغضة، إذ إنها تنمي لدى الأطفال القوة العضلية والجسدية والصبر والتحمل، حتى الوصول إلى الهدف.

طريقة اللعب:

يتم وضع خط لانطلاق اللعب يمكن اعتباره خط البداية. يقف الصبية على هذا

الخط. وكل منهم يمسك بإحدى يديه رجله بعد ثنيها خلف ظهره ومنذ إعلان مسؤول الفريق بداية السباق يجري جميع اللاعبين نحو الهدف والرجوع إلى خط البداية، فمن يصل من اللاعبين إلى خط البداية أولاً يكون هو الفائز في هذا السباق.

ألعاب قصب السكر:



العدد : ثلاثة.

الفرق: فريق واحد.

من ألعاب الصيف التي يلعب بها الصبيان ويقومون فيها بتقطيع عود القصب باليد عقدة عقدة وهي تسمى بالعامية " النتش " أو تكسير عود القصب باليد، وقطع عود أو أكثر بالسكين، يلعبها الأولاد ليظهروا قوتهم ومقدرتهم على الدقة والتحكم وهي نوعان:

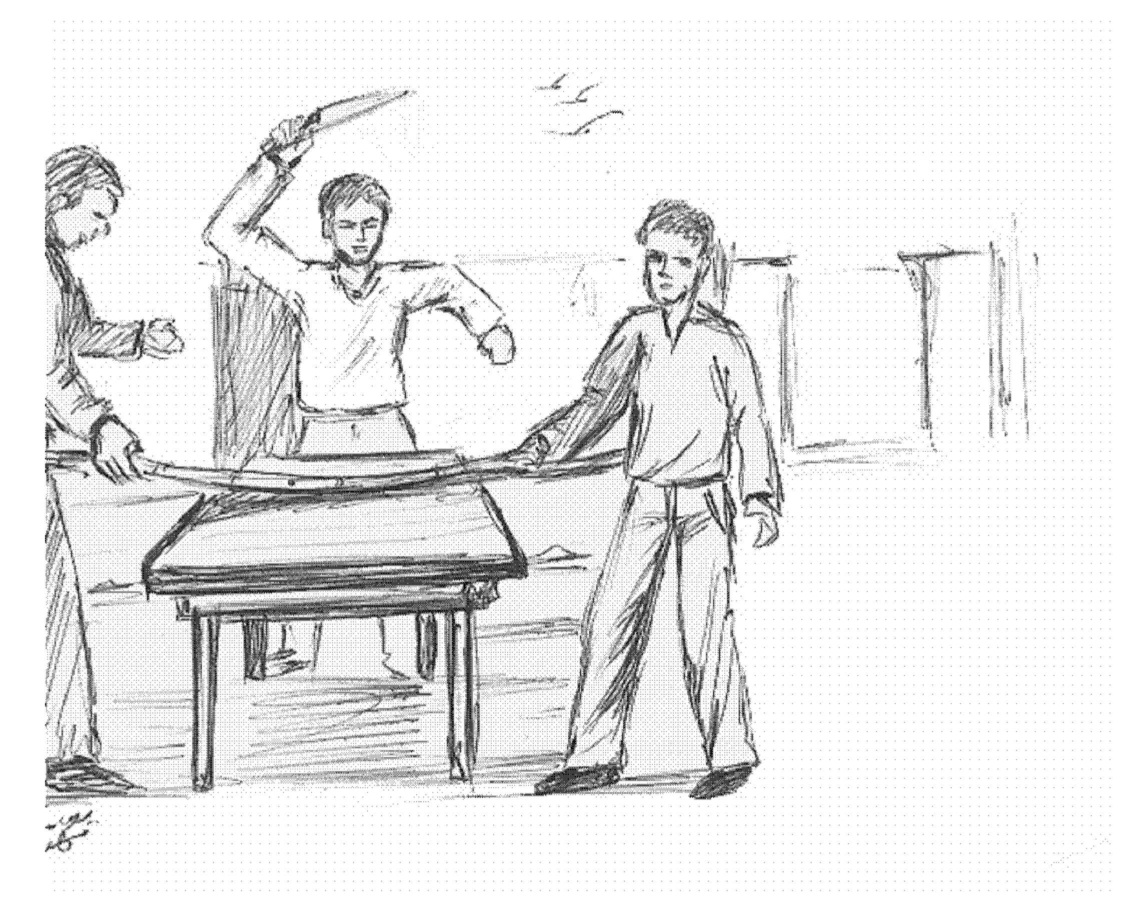
لعبة تكسير عود القصب باليد:

طريقة اللعب:

عندما يطرح قصب السكر بكثرة في الأسواق، والأحياء الشعبية، يتجمع الصبية حول بائع القصب وهو يتحدثون عن مختلف الألعاب ومنها لعبة تكسير عود القصب باليد. ويبدأ الحماس بأن يقول أحد الصبية بأنه يستطيع كسر عود القصب بضربة واحدة أو أكثر ، ويبدأ بالفعل بالكسر بعد اتفاق الأولاد على ذلك فإن استطاع ذلك يصبح عود القصب من نصيبه دون دفع ثمنه، وإذا لم يستطع يدفع ثمنه، ويكون من نصيب رفاقه. وهكذا.

وهناك طريقة أخرى، حيث يأتي الصبية بعود القصب ويمسكه صبيان من طرفيه ويقوم أحد الأولاد برفع يده على أعلى مفتوحة وبقوة وينزل يده ضارباً عود القصب من المنتصف. فإذا استطاع فصل عود القصب على نصفين يكون قد فاز باللعبة، وإذا لم يحالفه الخط يعد خاسراً، ومن الممكن أن يلعبها الصبية بعودين أو ثلاثة.

لعبة قطع عود القصب بالسكي:ن



العدد : 2 – 4.

الفرق: فريق واحد.

لعبة خاصة بالصبيان وتلعب في فصل الخريف.

طريقة اللعب:

يجتمع الصبية حول بائع قصب السكر، وهو يصيح ويغني والصبية

يتحدثون عن اللعب لإظهار مدى قوتهم وشجاعتهم، وإصرارهم على تنفيذ اللعب. فمن الصبية من يقول: أستطيع أن أضع علامة صغيرة في العقدة، وضربة واحدة بالسكين أستطيع قطعه إلى نصفين. ومن الصبية من يقول: أستطيع بضربة واحدة بالسكين قطع ثلاثة أعواد من القصب... إلخ.

الصبي الذي يرى أن لديه القدرة على اللعب مع رفاقه يقول ويتكلم ويتفق على اللعب. ومن هنا تبدأ اللعبة التي كانت منذ فترة قصيرة من الزمن منتشرة في الأحياء والأزقة الشعبية، بعد أن يتفق الصبية يأتي بعود من القصب. وفي العقدة الموجودة في منتصف العود. توضع علامة يقف الصبي مقابل وسط العود، رافعاً يده ويضرب العود بالسكين بقوة. مكان العلامة المتفق عليها. فإذا نجح بذلك وقام بقطع العود مكان العلامة إلى نصفين. حظي بعود القصب وإذا لم ينجح دفع الصبي ثمن العود وفي بعض الأحيان يتفق الصبية على أكثر من عود.

لعبة تقطيع عود القصب

(عقدة عقدة) باليد (النتش):



العدد : 2 – 4.

الفرق: فريق واحد.

طريقة اللعب:

يتفق الصبية فيما بينهم على أن يقوم أحدهم بتقطيع عود القصب " عقدة عقدة" وهي ما تسمى " بالنتش ". بعد تنظيف العود من الأوراق الخضراء المحيطة به،

يقف الصبي وهو حامل عود القصب من العقدة الأولى. ويلوح بعود القصب إلى الأمام والخلف محاولاً كسر العقدة الأولى، ومن ثم العقدة الثانية والثالثة والرابعة والخامسة وهكذا على ما اتفق عليه من تكسير عدد العقد، فإذا نجح حظي بعود القصب. وإذا لم ينجح وتعثر. دفع ثمنه وأخذه صاحبه.

ألعاب المداقسة:

لعبة الدنكة:



العدد : أي عدد من الأولاد.

الفرق: فريق واحد.

مــن الألعــاب الريفيــة الرســمية، يقــوم بهــا الأولاد داخــل المــزارع

والغابات. وتساعد على قضاء الوقت والتسلية، ودقة التصويب.

طريقة اللعب:

تقام هذه اللعبة بشكل موسمي، وبالذات في فصل الصيف، ويلعبها أي عدد من الأولاد، حيث يقومون بجمع عصي " القشبرة "[1] مثل: الرمان واللوز، وغالبية العيدان الطويلة والطرية من الأشجار المختلفة. يبدأ اللعب بأن يقوم كل لاعب بجمع مجموعة من العيدان الطرية ويحركها بهدوء، ثم يلقي بها بسرعة، بحيث يكون طرفها الطري في الأسفل فتصل بقوة الرجفة والحركة إلى نقطة محددة، وبعد وصولها إلى مكانها، يقوم اللاعب الآخر، برمي عصاته[2] بعد أن يهزها ويلينها ويمرجحها[3]، والعصي التي تصل إلى أبعد مسافة تكسب جميع العصي وصاحبها يكون بذلك هو الفائز.

---

(1) عصي القشبرة: الأعواد الطرية مثل : اللوز والرمان والأكاسيا.

(2) عصاته : العود الذي بيده.

(3) كي تصل إلى أبعد مسافة.

لعبة الشحاطة (الكبريته):



العدد : **3 – 4** أو أكثر.

الفرق: فريق واحد.

يلعبها غالباً الصبية، وهي من الألعاب الصيفية. وتعتبر عن ألعاب الحظ والسعادة لدى الأطفال.

طريقة اللعب:

يجتمع الأولاد على شكل دائرة ويأخذ أحدهم " علبة الكبريت " فيمسكها بإصبعي يده اليمنى (الإبهام والوسطى) ويرميها أرضاً من مسافة معينة متفق عليها بين الأولاد. فإذا وقعت علبة الكبريت واستقرت بشكل طولي يعتبر اللاعب

"ملكاً" أما إذا استقرت على القاعدة عد اللاعب " وزيراً "، أما إذا وقعت مستطيلة فيكون اللاعب قد سقط ويحسب عليه نقطة. وفي الكثير من الأحيان تحدد أعداد رقمية (قيمة) فيكون للشكل الطولي مائة درجة والقاعدة 50 درجة والشكل المستطيل 10 درجات. على أن يكون الفائز لمن يحصل على ألف درجة مثلاً. وهكذا يستمر اللعب لمدة طويلة، حتى يتبقى المهزوم في آخر قائمة الأولاد.

لعبة البيت:



العدد : 2 – 4 – 6

الفرق: فريقان.

من الألعاب الخفيفة المسلية يلعبها الأولاد في الغالب في أي مكان. وأي فصل خاصة فصل الشتاء. وتساعد على الدقة والحذر والشفافية، وسرعة التركيز.

طريقة اللعب:

من الألعاب الموسمية - تلعب في فصل الشتاء في الغالب، وهي تلعب زوجياً إما (2، 4، 6)... إلخ. ويبدأ اللعب كمباراة للتحدي تقام بين اثنين أو مجموعتين،

حيث يأخذ كل لاعب معه حزمة من الأعواد والحطب[1] كل عود مبري من الرأس بشكل يساعد على ثباته في مكان ما، إذا ما دق أو ضرب بقوة في هذا المكان.

بعد إجراء القرعة يمسك اللاعب الذي ترسو عليه بعوده، ويضربه بقوة في "جورة"[2] أو منخفض مبلل بالماء، ليساعد على ثبات العود، إذا ما تم إلقاؤه فيها. يأتي اللاعب الخصم ويلقي هو الآخر عوده أيضا. وفي مكان قريب جداً من العود الأول. فإذا وقع العود الأول من أثر قوة ضرب عود اللاعب الثاني فإن اللاعب الثاني يكسب ذلك العود[3]. أما إذا ظل عود اللاعب الأول ثابتاً ولم يقع، فإن اللعب بينهما يظل بالتناوب. ويستمر اللعب بينهما إلى أن تنتهي عيدان أحداهما بفقدانها، أي خسارتها كلها [4]

وفي حالة الألعاب الزوجية. يكون الاتفاق أحيانا على أن كل مجموعتين أو ثلاثة من اللاعبين - وذلك حسب - اللعب يشكلون فريقين، فيتم حساب العيدان بناء على ذلك. ويستمر اللعب حتى يمل الأطفال ويذهبون للراحة، أو للقيام بلعبة جديدة.

---

(1) هي من أعواد البوص الرقيق في الغالب .
(2) حفرة منخفضة لكنها غير عميقة.
(3) أي يصبح العود من نصيبه.
(4) عندما تكون اللعبة بين أثنين فقط.

لعبة الغزة:



العدد : 2 – 3.

الفرق: فريق واحد.

لعبة خاصة بالصبيان عادة ما يلعبها الأطفال في فصل الربيع والصيف في المزارع، وعلى شاطئ البحر، وفي الأماكن التي تتوفر فيها الرمال الكثيفة.

طريقة اللعب:

تعمل كومة من الرمال النظيف الخالي من الحصى والشوائب وأحيانا يتم إحضار ضلع كبير من التين الشوكي " صبر ". وتجهز قطعة معدنية رفيعة مبرومة من أحد طرفيها أو سكين مناسبة طولها من 10 - 15سم. بعد إجراء القرعة يبدأ الطفل الذي يلعب أولاً بوضع أداة اللعب على عشرة أوضاع مختلفة

من الجسم (اليد، الأنف، الذراع، الكتف، الركبة... إلخ " وإذا أنهى الطفل هذه الرميات بدقة "تجاه " لوح التين الشوكي " أو كومة الرمال يسجل لـه نقطة. وإذا لم يستطع الاستمرار، وفشل باللعب يعطي الدور للذي يليه. من نفس المكان الذي فشل منه الطفل الأول، وهكذا تستمر اللعبة.

لعبة الكازي:



العدد : اثنان

الفرق : فريقان (كل شخص يكون فريقاً لوحده).

من الألعاب المحبوبة عند الأطفال يلعبونها في أي وقت من فصل السنة، خاصة فصلي الربيع والصيف يؤديها الأولاد فقط، تساعدهم على الحيوية والنشاط، وتعلمهم دقة التصويب والأداء.

طريقة اللعب:

يبدأ اللعب بأن يعلن عن هدف معين ويكون حجراً في الغالب يوضع على الأرض كقاعدة، ثم يوضع فوقه وعلى حافته حجراً آخر. يسمى " كازي " يكون لأحد الخصمين، ويكون للاعب الثاني " كازي آخر " يثبت فوق حجر آخر. وعلى

حافتة، كما في الحالة السابقة ويوضع كل من " الكازيين " على مسافة 30 متراً حيث يكون تحت إصابة اليد.

بعد إطلاق القرعة. تبدأ ممارسة اللعبة بأن يقذف أحد اللاعبين بحجر كبير على "كازي" خصمه، فإن أصابه. يستمر بالتصويت على الهدف سبع مرات، أما إذا أخطأ هدفه فيلعب الطرف الآخر. بعد الرمية السابقة يمسك " بلاطة " كبيرة يتلقى بها ضربات الحجارة ليحمي " كازيه " ويتلقى ببلاطته حجر الخصم لمنعه من الوصول إلى "الكازي" الخاص به.

وهنا ملاحظات على هذه اللعبة تتمثل في:

من يصل إلى رقم 7 دون أخطاء ثم يستمر بعد استخدام الخصم للبلاطة التي تتلقى الضربات حتى رقم 10 يعني أنه الفائز.

إذا أخطأ اللاعب أي خطأ يتوقف عن اللعب - حيث يفقد أحقيته. ويصبح اللعب من حق الخصم.

تستمر اللعبة إلى فترة طويلة من الزمن ، ومن الملاحظ أنها تقليد لألعاب الفروسية التي كانت شائعة في فلسطين.

تستمر اللعبة حتى يصاب الأولاد بالإرهاق والإجهاد.

لعبة القال (الزطون):



العدد : 3 – 4 فتيات.

الفرق: فريق واحد.

لعبة محبوبة تمارسها الفتيات الصغيرات، ولها أكثر من اسم شائع في فلسطين منها الزطون والقال. وهي لعبة مميزة تنمي لدى الفتيات الصغيرات القدرة على سرعة الحركة اليدوية والانضباط والتركيز، وإظهار مهارة خاصة برمي الحصى وسرعة إلتقاطه. وهذه اللعبة تؤدي أمام البيوت والمنازل الكبيرة وأحيانا في منعطفات الشوارع أو ساحات الدور.

طريقة اللعب:

" القال " عبارة عن حجر صغير بحجم " البِليَة " يفضل أن يكون أقرب إلى الشكل المربع ليسهل بقائه على ظهر اليد أو بطنها. ويبدأ اللعب بإبراز صاحبة الأولوية في اللعب عن طريق القرعة بـ " أن، ديتر، وا ". تتفق اللاعبات على أن يكون مركز اللعبة. إما ظهر اليد أو بطنها. فإذا خالفت إحداهن ذلك تعتبر مخطئة. وتتم التصفيات بين الفتيات بهذه الطريقة، على أن تظل واحدة - بدون أخطاء - تكون هي المتفوقة على الجميع، حيث يحق لها بذلك، اللعب أولاً، والاستمرار في ذلك. وتكون طريقة اللعب تفرد الفتاة يدها (إذا كان الاتفاق بين الفتيات على فرد اليد). وتقول الفتيات معاً:

أن، ديتر، وا، كلوا بامية.

أن، ديتر، واو، دو تروا، كلوا، ملوخية.

وكل كلمة من هذه الكلمات تعني حركة لليد على وجهها وظهرها. و " القال " عبارة عن خمس حصوات، يلعب بها بشكل متسلسل من الأسهل إلى الأصعب، وفي صور وتشكيلات كما يلي:

أ - توضع حجارة " القال " جانباً عدا واحد منها يكون بعيداً - ثم يقذف بحجر صغير في الهواء ولمسافة قصيرة. تلقف الفتاة الحجر الذي في الهواء ومعه الحجر الذي على الأرض. مع ملاحظة أن الحجر الذي تلقفه الفتاة يصبح من نصيبها في الفرز - أي تكسبه - ثم يتوالى لقف الحجارة جميعاً وبالتدريج.

ب - حجر في اليد، والثاني على الأرض، واثنان بعيدان بعض الشيء. تقذف اللاعبة حجرها الذي بعدها في الهواء. وتلقف به الحجران اللذان على الأرض. وبحركة سريعة تلقف معها الحجران الآخران.

جـ - حجر باليد كي تلعب به. وحجر واحد في دائرة اللعب، ثم ثلاثة أحجار معاً توضع على بعد من مركز اللعب. تقذف اللاعبة حجرها في الهواء، ثم تلقف

به الحجر الذي على الأرض في مركز اللعب. وبحركة سريعة تسحب لاقفة معه الحجارة الثلاثة الأخرى.

د - حجر واحد في الهواء وأربعة على الأرض ولا شيء في مركز اللعب. تقذف اللاعبة حجرها في الفضاء وبسرعة تلتقطه لاقفة معه الحجارة الأربعة، على ألا يسقط منها شيئاً، وإلا أخطأت اللعبة، مع ملاحظة أن اللاعبة في حالة إلقائها الحجارة على الأرض تحاول إلقائها بطريقة معينة حسب مراحل اللعبة، أي:

- حجر وثلاثة. ثم.
- حجر وحجران. ثم.
- حجر وثلاثة. أو:
- الأربعة متقاربة.

على ألا تكون المسافة بين الحجارة واسعة حتى تستطيع لقفها جميعاً. وتستمر اللعبة حتى تتفوق فتاة واحدة على الجميع، بأن تلقف حجارتها " زطونها " على كافة الأوجه، دون أخطاء. وتظل الفتيات يلعبن ويتضاحكن حتى ينالهن التعب والملل.

لعبة الصينية:



العدد : أي عدد (عشرة مثلاً).

الفرق: فريق (تجمع) واحد. له رئيس يحرك اللعبة ويضبطها.

تقام هذه اللعبة في فصل الشتاء في الغالب. ويلعبها الرجال والنساء والأطفال وغالباً ما يلعبها أفراد العائلة الواحدة مع بعضهم البعض، أو الأقارب أثناء تبادل الزيارات. ومن الجميل أن تلعب بجوار " الكانون " أو " المدفئة " في أثناء تناول الدفء، واحتساء الشاي. وتفيد هذه اللعبة، في تقوية الحدث والتخمين والانضباط لدى اللاعبين.

طريقة اللعب:

تتكون هذه اللعبة من صينية الشاي أو القهوة، وعشرة من الفناجين[1]، وقديما كانت تصنع عند السمكري أوعية صغيرة الواحدة منها على شكل "قمع" من الصاج تلحم بإتقان. بقصد عدم معرفة ماذا تحتها أثناء اللعب.

يبدأ اللعب بإجراء القرعة. ومن ترسو عليه يحق لـه إدارة اللعبة[2] ، يوضع خاتم أو ذبلة أو دبوس صغير الحجم تحت أحد الفناجين. ويتفق الفريقان على أن يقوم ضابط الجلسة بذلك. وهنا يجب على الفريق الآخر معرفة الفنجان الذي تختفي تحته الخاتم وهنا تنصب الشراك، والأحابيل، ومحاولات التمويه لتعجيز الفريق الخصم، مثل قول رئيس الفريق الأول [3]:

حزرة، بزرة، تسعة العشرة.

دق البقر في الحاكورة.

فتح عينك تأكل ملبن.

وهنا يفتح اللاعب عينيه. ويحدق في الفناجين، ويخمن ويحدس، إذ يجب عليه معرفة الشيء المخفي وبسرعة لأن ذلك أفضل. ويمد اللاعب يده على الفناجين ويبدأ في تقليبها. وإذا لم يكن الخاتم موجوداً - أخطأ الفريق كله. وهنا يلعب الفريق الآخر. أما إذا لمس اللاعب " الفنجان " وفي اللحظة الأخيرة تشكك في إمكانية اختياره، بأن الهدف ليس فيه. فإنه يقول:

- فش. أي لا يريد أن يحسب عليه الخطأ.

وهنا يسحب الفنجان " الفش " من الصينية. ويظل الأمر على هذا المنوال حتى يصل إلى الفنجان الذي يعتقد أن الهدف تحته، فيقول: " خرقت ".

---

(1) في الغالب تكون فناجين قهوة.

(2) يكون في البداية أكبر الأولاد سناً أو أكثرهم نباهة.

(3) الفريق الذي رسى عليه اللعب بإخفاء الخاتم.

وهنا يجب ملاحظة الآتي:

كل لاعب لـه " خرقتان " أي يجوز لـه أن يخطئ مرتين.

الفنجان " الفش " يخرج من اللعبة.

إذا عرف الفنجان الذي يوجد الخاتم تحته. فكل الفناجين المتبقية في الصينية تكون من نصيب العارف. وإذا لم يعرف يكون العدد " الإصابات " لصالح الخصم. بحيث يكون لكل فنجان نقطة أو عشرة حسب الاتفاق. وبذلك تسجل النقاط للفريقين حسب الرقم المتفق الوصول إليه - كحد أعلى، وفي الغالب ما يكون 200 نقطة.

يكون اللعب بين أفراد العائلة الواحدة عن الفستق والموز، ومن يخسر يطعم الجميع على حسابه، وهذا ليس في كل الأحوال.

إذا لم يخطئ أحد، يعودون للعب من جديد. أما إذا أخطأ أحدهم (قبض عليه) وجب أن ينال عقابه، وهنا يحني ظهره وينزل رأسه على أسفل وهو جالس. ويقوم رئيس اللعبة بعمل " شارة " على ظهره على شكل حلقة أو مسمار، ويجب عليه أن يعرف نوع الحركة. وهنا يقول لـه رئيس اللعبة:

* حلقة والا مسمار؟!

* فإن عرف، يرد عليه الرئيس.

* عفا الله عنك.

وإذا لم يعرف يقوم الحضور بضربة ضرباً خفيفاً وهم يهزجون:

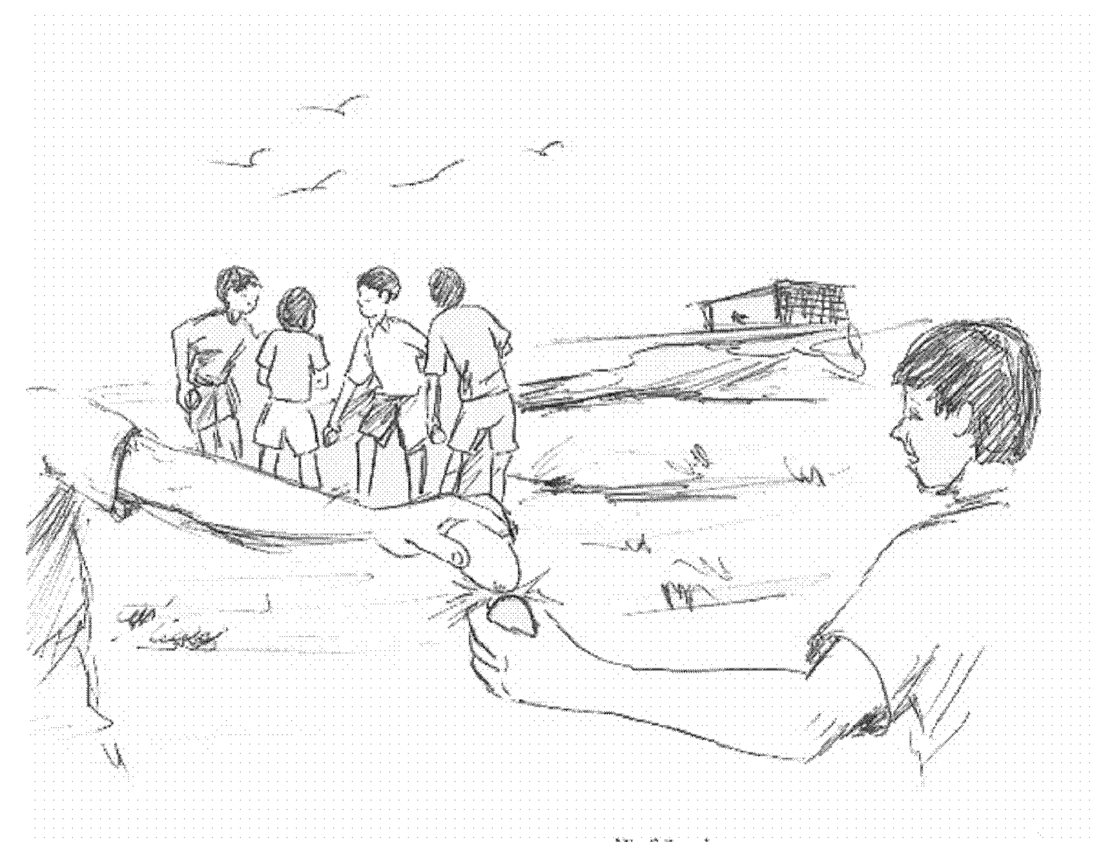
أبو عريضة الهب الهب لمن سافر ع بلاده.

صار يقول الهب الهب.

ويظل اللعب متواصلاً إلى أن يأمرهم رئيس اللعبة بالكف عن ذلك. حيث

يبدؤون اللعب من جديد.

لعبة (قمش البيض / طقش البيض):



العدد : اثنان أو أكثر.

الفرق: فريقان كل فريق له مشجعوه.

لعبة قديمة معروفة في فلسطين كان يلعبها الأطفال في المناسبات الشعبية والدينية المختلفة، خاصة في أيام الربيع. في الأماكن العامة والحدائق وعلى شاطئ البحر.

طريقة اللعب:

تكثر هذه اللعبة وتنتشر أيام الأعياد والمناسبات والمواسم الزراعية مثل (خميس الأموات، أربعة أيوب، وموسم وادي النمل، المنطار، والخفر، وموسم النبي موسى، وعيد باب الدارون)... إلخ[1]، وتكثر عند الفلاحين وبصورة خاصة في فصل الربيع، حيث يستعد الفلاحون لاستقبال هذا الفصل بالفرح والمرح، والأغاني والأهازيج، والألعاب الاستعراضية الجميلة والممتعة. بالإضافة إلى رياضة " التبان (البطاح)، وسباق الخيل، وشد الحبل، والجري، يقوم الفلاحون بلعبة " قمش البيض" [2] المسلية. التي يلعبها الناس كباراً وصغاراً اثنان اثنان في الغالب ومجموعة مجموعة أحيانا.

يقف اللاعبون وكل لاعب بجواره سلة مليئة بالبيض المسلوق الملون الذي يتم تجهيزه قبل يوم الاحتفال بالمواسم أو الأعياد الزراعية. فتجمع الفلاحات[3] والنسوة بصورة عامة، بيض دجاجاتهن، حيث يقمن بسلقه في الماء المغلي، مضافاً إليه الصبغة بأنواعها المختلفة[4] حيث تخطط البيضة بألوان فاقعة عريضة وزاهية وجذابة.

تبدأ اللعبة، بأن يأخذ كل فلاح (لاعب) أصحابه وأنصاره، ومعه سلته المليئة بالبيض ويذهبون إلى الملتقى في المواسم، وبعد الغذاء، والألعاب الرياضية يبدؤن في ممارسة هذه الهواية. يجهز اللاعب بيضة صلبة ثم يغمض يده عليها من طرفيها (رأسيها) محاولة إبراز الجانب الأصلب منها، في اعتقاده. وهنا يحاول

---

(1) معناه باب دير الروم كما يرى كتاب : ألعابنا الشعبية الفلسطينية، عيسى نقولا ترزي ، مطابع الهيئة الخيرية (بدون) ص43، وأعتقد أن الاسم نسبة على باب الداروم وهو باب غزة الجنوبي . ويأتي هذا العيد يوم الأحد قبل حلول صيام عيد الفصح لدى المسيحيين .

(2) قمش البيض : كسب البيض.

(3) الفلاحات: الأمهات والزوجات والأخوات.

(4) غالباً ما تكون الصبغة من ورق الأشجار المختلفة، أو ورق البصل وقشر الرمان في كثير من الأحيان.

الخصم "طقشها"[1] فإذا تشققت قشرة البيضة تكون الخسارة. ويكسبها من طقشها[2]، وإذا لم تكسر وكسرت بيضة الخصم يكسبها اللاعب الأول. ويظل اللاعب " يطقش " بيض الآخرين كذلك. ثم يقوم بعملية " الطقش " بعد ذلك شخص جديد. وقد يحدث أن يكسب أحدهم مجموعة كبيرة من البيض ويوزعها على أصحابه. أو يعود بالباقي ويملأ سلته فرحاً مسروراً إلى البيت.

---

(1) طقشها : كسرها.

(2) كان يستعمل في هذه اللعبة بعض الخداع، يأتي صبي بحجر من الجير" أو " الحور " ويشكله على هيئة بيضة محاولاً خداع الصبيان ليكون هو الفائز. بهذه اللعبة. وسرعان ما يكتشفه الأولاد فيخرج من اللعب مع ارتفاع الضحكات والفرح والصياح.

لعبة دقتي يا دقة السبعبع:



العدد : 5 – 7.

الفرق: فريق واحد.

من الألعاب المحببة لدى الأطفال الصغار. تلعب في أوقات العصر، وبعد صلاة المغرب في الليالي القمرية في الساحات الصغيرة، وعلى المصاطب أمام بيوت الفلاحين في القرى. وهي من ألعاب المنافسة بين الأطفال والتي تعتمد على الحظ.

طريقة اللعب:

تجهز كومة كبيرة من الرمال يجمعها الفريق الذي سيلعب من الأولاد والبنات، بين (8 - 10) سنوات، يمد الأولاد أياديهم المفتوحة في كومة الرمال، ثم يقبضون على ما بها من رمال وحصى. ثم يقول اللاعب " دقتي يا دقة السبعبع " وينثر الرمال تدريجياً من يديه على أن يبقى الحصى، تعد الحصوات التي يجب أن تكون سبعة أو عشرة حسب الاتفاق عليه كسقف للعب. [1] تحسب حصوات كل واحد من الأولاد- ومن يحصل على حصوات أكثر يكون هو الغالب. [2] ويعاد اللعب من جديد حتى يمل الأطفال.

---

(1) يحق لكل شخص القيام بالمحاولة ثلاث مرات.

(2) من الملاحظ ضرورة وجود حكم للإشراف على اللعب، وعد الحصى.

لعبة علامك يا تين:



العدد : من 10 – 30.

الفرق: فريقان متقابلان كل فريق (5 – 10).

من الألعاب المحبوبة لدى الأطفال القرويين، وتلعب في الغالب في فصل الصيف، تبين معرفة الأطفال بشؤون الثمار خاصة التين.

طريقة اللعب:

يقف الفريقان على مسافة (20 - 25) متراً من بعضهما البعض، ويكون هناك شخص هو رئيس اللعب، يعطي كل فريق سر نوع التين[1] وعند بدء اللعب، يأخذ

---

(1) كانت هذه اللعبة تمارس في قرى فلسطين قبل نبكة عام 1948. أما عن أنوع التين المعروفة فهي : حماضي، عسالي، صفاري، أخضاري، موازي، شامي ، عجلوني، بجري، أسمر(سوادي)... إلخ.

الفريق المعاكس للفريق الأول بمناداة كل فرد من الفريق الآخر. ويسأله عن نوعية التين الذي يعرف سره الحكم. ويكون ذلك بالترتيب أي من أول شخص حتى آخر شخص في نهاية الطرف الأول. وعندما ينتهي الطرف الأول (الفريق الأول) من إجاباته بكل أفراده دون معرفة أحد منهم سر نوع التين. يأمر الحكم بأن يمتطي الفريق المقابل ظهور أفراد الفريق الذي لم يعرف أفراده الإجابة، وهكذا.

لعبة وانبت يا ربعي (إيش في).



العدد : أي عدد.

الفرق: فريقان متساويان في العدد لكل فريق.

هذه اللعبة من الألعاب المحببة لدى الأطفال يلعبها الذكور فقط، وتلعب في فصل الصيف في الفترات المسائية بالذات، وهي لعبة مسلية تساعد على التفكر والتدبر، وتشغيل العقل.

طريقة اللعب:

يبدأ اللعب بجلوس الفريقين الذين تبلوروا بناء على " الطلبة " كل فريق معاً.

بحيث يبتعدان عن بعضهما البعض مسافة (50 - 70) متر تقريباً. يجلس قائد الفريق في منتصف المسافة عبر دائرة تتوسطها كومة من الرمال تمثل مقر وقاعدة للحكام[1] يتفق رئيسا الفريق على اسم معين (لغز) أو صفة موجودة في السوق أو الدكان أو محل الحلاقة مثلاً. ولنفترض أن الاتفاق كان على فاكهة موجودة في السوق كالجوافة مثلاً.

يقول رئيس أحد الفريقين موجهاً كلامه إلى الفريق الأول:

إيش في:

ويرد أحد اللاعبين (بعد التشاور مع زملائه).

وين:

يقول رئيس اللعب (الفريق):

في السوق.

وهنا يرد اللاعب من جديد:

برتقال.

ويجيب الرئيس وهو هنا بمثابة الحكم:

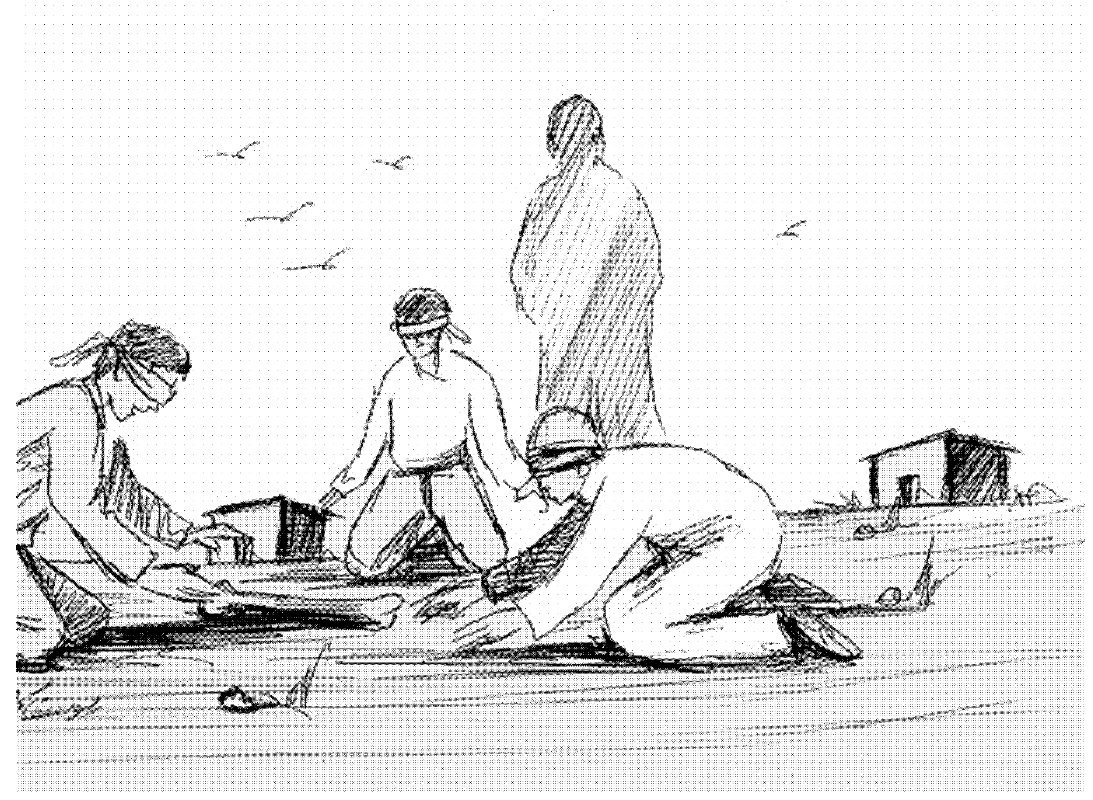
لا.

ثم ينتقل إلى الفريق الثاني، وتبدأ المحاورة. كما حدث مع الفريق الأول. ويستمر هذا الحوار بين سؤال وجواب، إلى أن يصل أحد الفريقين إلى معرفة اللغز. ومن يعرف يمتطي أفراده ظهور الفريق الأول من أمكنتهم إلى مجلسهم. بعد ذلك يعود الجميع إلى أماكنهم، ثم يبدأ اللعب بنفس الكيفية من جديد.

---

(1) الحكمان: هما في الغالب من خارج أفراد الفريقين، وأحياناً يكون كل منها رئيس لفريق.

لعبة يا عظيم راح[1]:



العدد : أي عدد (من 8 – 10) أولاد وبنات.

الفرق: اثنان لكل فريق رئيس.

من الألعاب الريفية القديمة، كان يلعبها أبناء القرويين بعد عمل يوم شاق. وكانت تقام في وقت العصر، وفي المساء في الليالي القمرية، وهي من الألعاب المحببة لدى الأطفال.

طريقة اللعب:

---

(1) العظيم: عظمة قديمة جافة لحيوان ميت.

تقام هذه اللعبة في ليالي صيف القرية في الغالب، وتتكون من فريقين لكل فريق رئيس، و" العظيم" عظمة قديمة جافة لحيوان ميت. يبدأ اللعب على هيئة مبارزة بين مجموعة أفراد الفريقين يقودها رئيسا المجموعتين عبر المبارزة والمنافسة، يصطف الأولاد في حركة دائرية، وبعد إجراء القرعة يرمي أحد رؤساء الفريقين " العظمة " بعيداً قدر استطاعته [1] على أن يقوم رئيس الفريق الآخر "بتغميتهم"، ثم يبدأ بعد ذلك البحث والتفتيش عن "العظيم "[2] الملقاة بعيداً. ويكون اللعب متساوقاً مع أهزوجة يطلقها الأولاد في بداية اللعب بقولهم.

يا عظيم راح رق وراح

يا حبايبي يا ملاح اللي يجيب العظمة

بأعطيه المفتاح

وهنا يبدأ الأولاد بالبحث والتفتيش عن العظمة، ومن يجدها يكون هو الفائز [3] ويستمر اللعب والبحث على أن يبقى آخر الأولاد دون أن يحصل على "العظمة" [4] ولو لمرة واحدة، ويعتبر هو الأخير بين الأولاد. والراسب في اللعبة، ويسمى "الطش"[5] بعد ذلك تعاد اللعبة من جديد. حتى يمل الأولاد وينالهم التعب.

---

(1) رئيس الفريق الذي ترسو عليه القرعة.

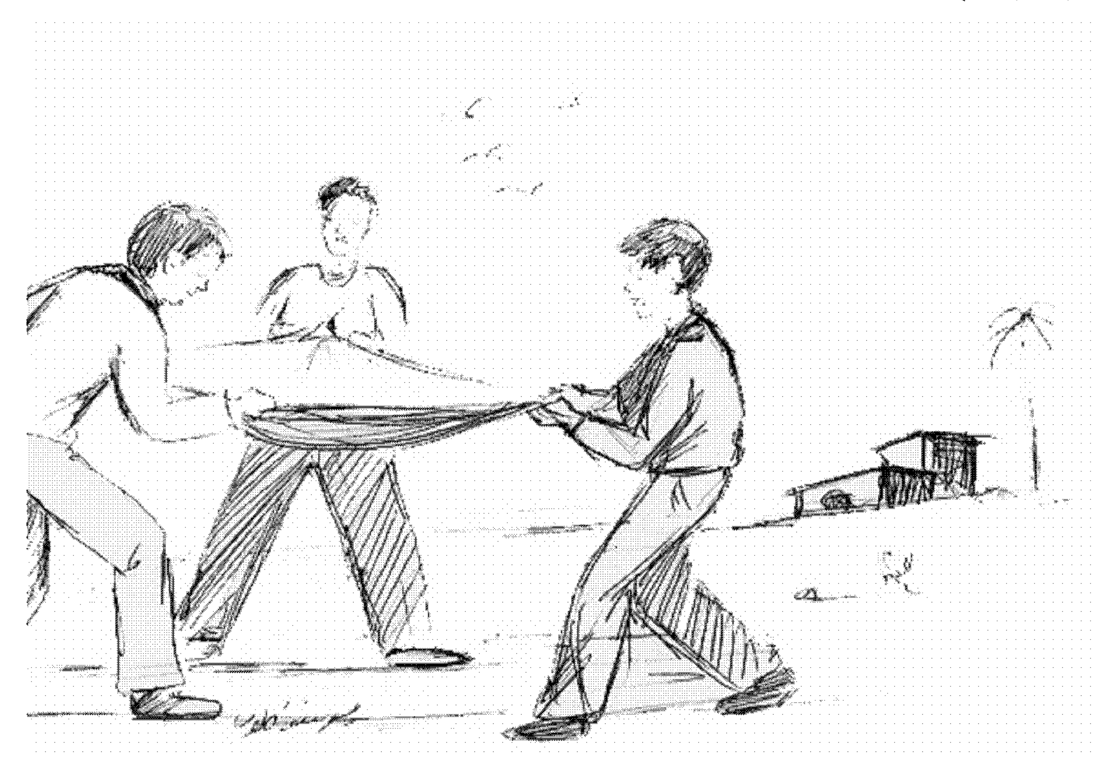
(2) العظيم: العظمة، و" التغمية " تغطية عيون الأطفال من أفراد الفريق الخصم.

(3) يجب أن يكون البحث والتفتيش والأولاد جلوس داخل دائرة واسعة يخطونها بأرجلهم.

(4) يجب أن يحصل على العظمة كل لاعب، ولو لمرة واحدة.

(5) الطش : الأخير، أو المخطئ الفاشل.

لعبة البطانية .



العدد : أربعة + واحد = خمسة.

الفرق: فريق واحد.

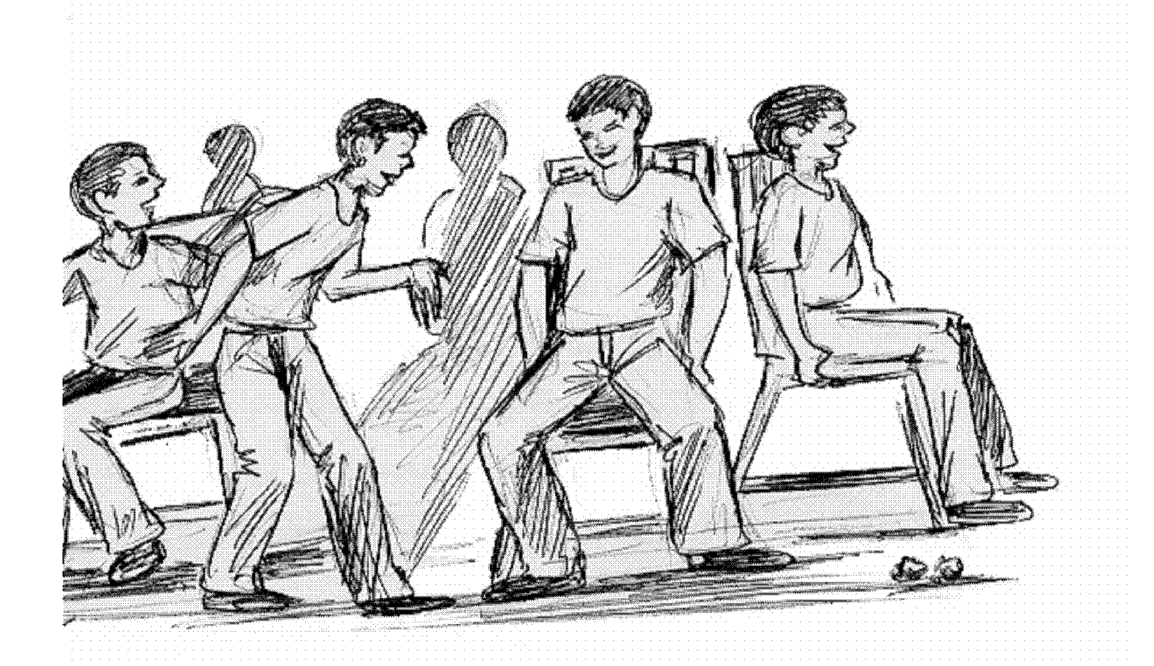
لعبة شعبية محببة يقوم بأدائها الكبار والصغار من الجنسين، يتكون الفريق من أربعة لاعبين بالإضافة إلى رئيس اللعبة، وهو الحكم. تساعد اللعبة على التركيز.

طريقة اللعب:

تحضر بطانية أو غطاء خفيف على شكل مربع. يقف اللاعبون وعددهم أربعة أفراد. ويمسك كل لاعب بطرف من أطراف البطانية. يبدأ اللعب بإطلاق صفارة لجلب انتباه تركيز اللاعبين. على أن يتصرف كل لاعب عكس ما ينطق به الحكم.

فإذا قال: "شد" يجب على اللاعب أن يرخي طرف البطانية دون تركه، والعكس. ومن يخطئ يخرج من اللعب، والطفل المتبقي هو الفائز. حيث يبدأ باللعب مجموعة جديدة من الأولاد.

لعبة الكراسي:



العدد : 10 فما فوق.

الفرق: فريق واحد.

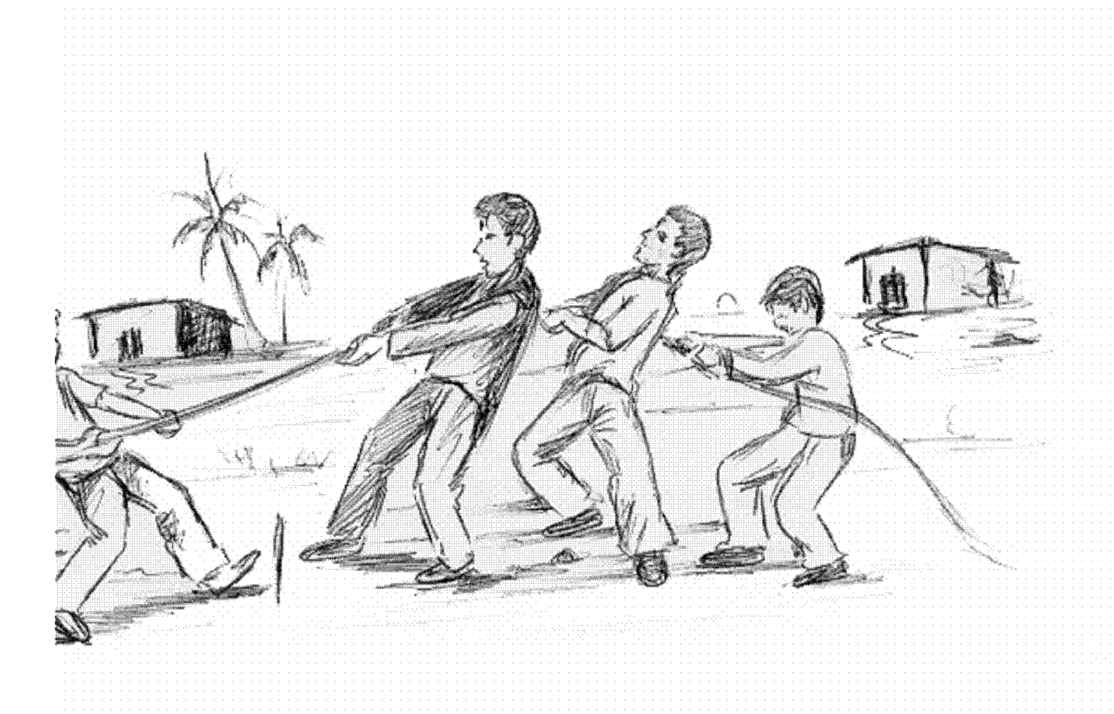
هي من الألعاب القديمة، استمرت حتى الآن، وأصبحت تعرف بلعبة الكراسي الموسيقية[1] يشترك فيها مجموعة من الصبيان من الجنسين وغالباً ما يلعبها الصبية في المدارس والنوادي والحفلات المختلفة، وتساعد الأطفال على الانتباه، وتصفية الذهن، ناهيك عن التسلية وإمتاع الروح.

(1) أصبحت اللعبة حديثاً تمارس مع عزف الموسيقى وعند توقف العزف يجلس الأطفال على الكراسي، وهكذا. انظر : ألعابنا الشعبية: عيسى نقولا ترزي، مصدر سابق، ص 148.

طريقة اللعب:

يحضر المسؤول عن اللعبة عدداً من الكراسي تكون أقل واحداً من عدد الأولاد "اللاعبين" فمثلا إذا كان عدد اللاعبين عشرة، تكون الكراسي تسعة توضع على هيئة دائرة، يقف الأطفال ويطلق المعلم أو قائد اللعبة صفارته معلناً بداية اللعبة، فيجري الأطفال حول الكراسي وعند إعلان قائد اللعبة صفارة ثانية، يجلس الأطفال على الكراسي. والطفل الذي لم يحالفه الحظ - ولم يستطع الجلوس على أحد الكراسي الموجودة حول الدائرة يخرج من اللعبة، وهنا يقوم قائد اللعبة بإخراج كرسي واحد من الدائرة ويصبح عدد اللاعبين تسعة وعدد الكراسي ثمانية. وهكذا تستمر اللعبة حتى يتبقى طفلان وكرسي واحد. ومن يفوز بالنهاية يكون قد فاز بهذه اللعبة.

لعبة شد الحبل:



العدد : 6 صبيان أو أكثر.

الفرق: فريقان متنافسان.

هي لعبة خاصة بالصبيان فقط. يلعبها الأولاد لإظهار القوة وشدة التحمل والثبات والتصميم على الفوز. وتلعب بالنهار في فصل الصيف.

طريقة اللعب:

يجتمع عدد من الأولاد ينقسمون إلى فريقين متساويين في العدد. ثم يتم إحضار حبل بطول ستة أمتار أو أكثر. يمسك كل فريق بطرف من أطراف الحبل. في منتصف المسافة بينهما يرسم خط مستقيم يفصل بين منطقتي الفريقين. عندما

يبدأ اللعب يحاول كل فريق جذب الفريق المقابل إليه. وإيصاله إلى خط المنتصف. فالفريق الذي يجذب إلى الخط يعد خاسراً ولا تنسى أهمية الحكم الواقف بالقرب من خط المنتصف الذي يكون محاطاً بالأنصار لكلا الفريقين. يستمر اللعب. ومن يشد الطرف الآخر نحوه يكون هو الفريق المنتصر. وتتم هذه اللعبة في المدارس. والأعياد والمناسبات الشعبية.

لعبة البراميل :

(الدحدلة)



العدد : 3 – 4.

الفرق: فريق واحد ، له حكم.

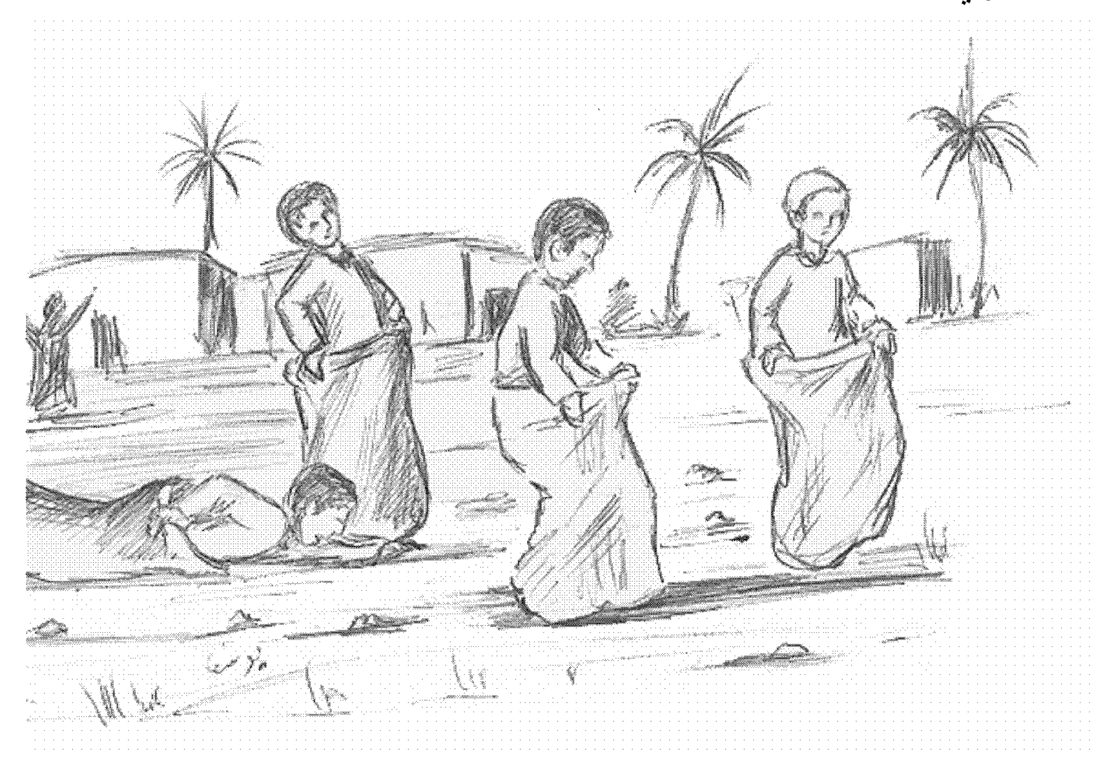
لعبة خاصة بالأطفال تمارس في النهار، في فصل الصيف، تساعد الأطفال على القدرة والتوازن والثبات. وتفيدهم في التدرب على الجلد والصبر. وهي من

الألعاب التي تمارس في الساحات الواسعة. خاصة في الاحتفالات الجماهيرية والمناسبات.

طريقة اللعب:

تقوم مجموعة من الأولاد (3 - 4) بتجهيز برميل لكل لاعب، توضع على خط عرض واحد ومستقيم يأخذ كل لاعب برميلاً يقف عليه ويشرع بدفع البرميل برجليه إلى الإمام أو الخلف، فيتدحرج به وهو واقف عليه، تجاه المكان الذي يجب أن يصل اللاعبون إليه حسب الاتفاق ويكون الفوز لمن يصل الخط المتفق عليه أولاً.

لعبة الجري داخل أكياس الخيش:



العدد : 6 – 8 أفراد.

الفرق: فريق واحد له حكم.

من الألعاب الخاصة بالأطفال، تنمي لديهم القدرة على التحمل والتكيف على وضع من الأوضاع، تساعد الأطفال على اتخاذ القرار والثقة. وهي من الألعاب الخاصة بالأولاد فقط، تلعب غالباً في فصل الربيع والصيف وتتم ممارستها في الساحات العامة، وفي الحفلات الشعبية والمواسم.

طريقة اللعب:

تقف مجموعة الأطفال على خط البداية الذي يكون قد حدد سلفاً، وكل طفل يلبس كيساً من الخيش أو القماش ويحدد مسؤول الفريق (الحكم) مسافة السباق ونهايته. وعندما يطلق صفارته يبدأ الجري للوصول إلى الهدف بطريقة " القفز " داخل الكيس ومن يصل إلى الخط المتفق عليه أولاً يكون هو الفائز وسط تهاليل المتفرجين، مع ملاحظة أن من يسقط أو يقع على الأرض لا يعتبر مخطئاً إذا ما واصل الجري بعد ذلك، بل المهم من يصل إلى الهدف أولاً.

لعبة البعجة:



العدد : 4 – 5 – 6 .

الفرق: فريقان أو أكثر بينهما تنافس.

من الألعاب العنيفة التي يمارسها الأولاد فوق سن العاشرة دون الفتيات نظراً لخطورتها ولطبيعة الفتيات اللينة من جانب آخر، وهي قريبة من ألعاب " الجودو" والكاراتيه، وتدل على مدى قدرة الفرد أو المجموعة للتصدي للخصم، وهي من الألعاب التي تنمي القدرة لدى الفرد للدفاع عن النفس.

طريقة اللعب:

يبدأ اللعب بانطلاق أحد الفرق بهدوء تجاه مكان معين عبر ساحة اللعب الواسعة، وغير المحددة، يقابله الفريق الثاني "بالبعج" والضرب بالأرجل عبر الحركة والانتقال من مكان على آخر، ومن حارة إلى حارة مهما بعد المكان أو قرب. ويبدأ اللعب بالعد 1، 2، 3، وهنا يبدأ الفريقان بالتضارب والصراع والتصدي، مع ملاحظة أن الضرب يكون بالأرجل، وكذلك تلقي الضربات. يقفز اللاعب في الهواء محاولاً ضرب خصمه بكعب القدم في وجهه أو ظهره أو صدره، والخصم يحاول اتقاء ذلك، وأخذ المبادرة بيده لتحويل الضربات لصالحه، مع ملاحظة الآتي:

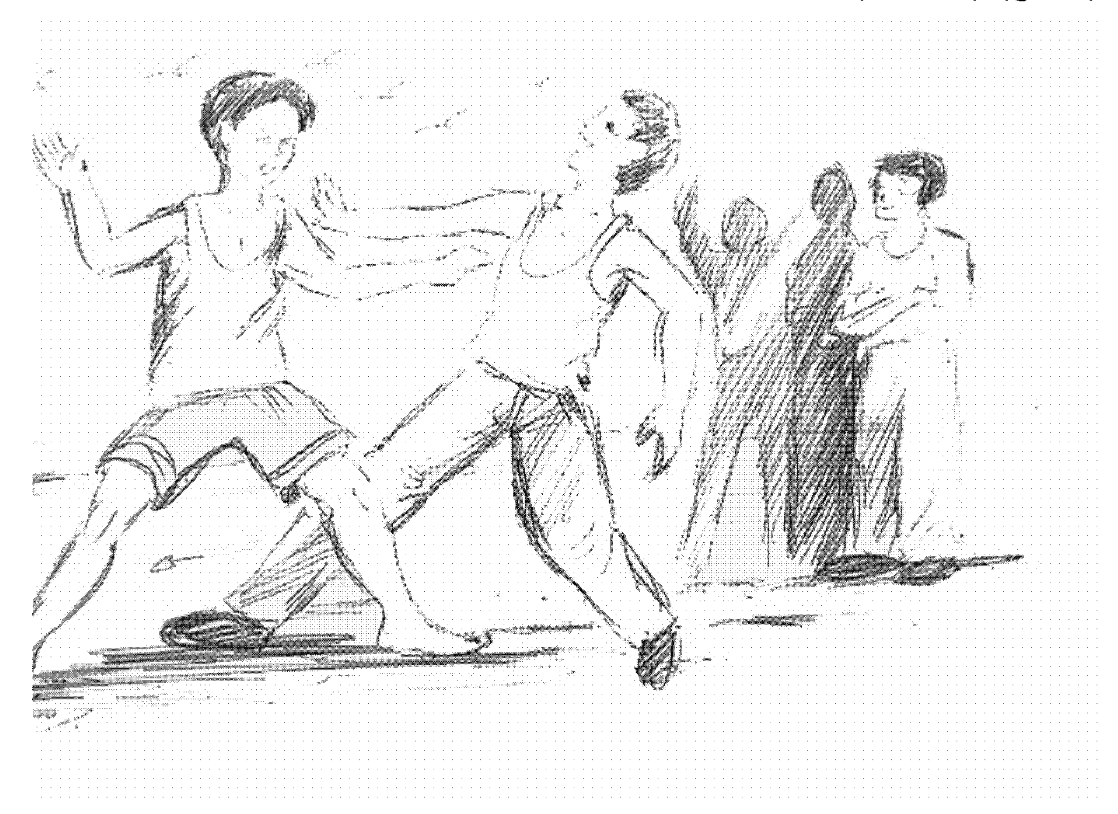
1- إذا سقط أحد أفراد الفريقين يحق للفريق الآخر بكل أفراده متابعة ضربه.

2- يظل الحال كذلك، إلى أن يستسلم أقوى أفراد الفريق حتى يصل الأمر باعترافه بالهزيمة واستسلام جميع أفراد الفريق.

3- بسقوط واستسلام الفريق المهزوم، أو هروب أفراده تكون قد أصابتهم الهزيمة وصار النصر من نصيب الفريق الآخر.

لعبة التبان :

(البطاح) (المباطحة)



العدد : 2.

الفرق: فريقان (كل شخص يشكل فريقاً) له أنصاره.

تعتبر هذه اللعبة من أشهر ألعاب الساحل الفلسطيني على الإطلاق، ويمكن اعتبارها لعبة المصارعة الشعبية، ولقد عرفها القدماء. وكان لها مراكزها في العهد الروماني في مدينة عسقلان التاريخية.

وهي لعبة يقوم بها الرجال ويتعلمها الأولاد. كما أنها لعبة رياضية تدخل فيها

الحركات الفنية والاستعراضية، أمام مجموعة من الحكام والأفراد. وتلعب في النهار، أو في المساء على ضوء المشاعل وفي ليالي السمر عندما يكون القمر ساطعاً، وفي السهرات والمواسم كذلك تلعب في الأعراس والأفراح، حيث يظهر الشباب قوتهم وحيويتهم أمام أقرانهم وعن بعد أمام فتيات أحلامهم.

طريقة اللعب:

تقوم المبارزة والمنافسة في اللعبة بين اثنين من المتبارين وأحياناً بين عدة متبارين وفي وقت واحد، على أن يكون كل اثنين معاً. وهي تشبه المصارعة في كثير من حركاتها وأحكامها. ولها قوانين خاصة بها، منها:

1 - اللاعب الأقوى يستطيع أن يضع خصمه على "خروبة الزر" [1] ويرفعه ثم يلقي به أرضاً وبقوة.

2 - لا يجوز " عنقلة" [2] اللاعب لخصمه وإلا فإنه يؤكد للمشاهدين أنه غير قادر، وغير جدير بالمنافسة والمبارزة.

3 - يجب أن يكون وجه اللاعب المغلوب الساقط أرضاً، إلى أعلى، أما إذا كان ظهره للأعلى، حتى ولو كان مطروح أرضاً فإنه لا يعتبر مغلوباً " مهزوماً ".

يبدأ اللعب بأن يقف المتبارون في ساحة واسعة بعض الشيء. يحيط بهم المتفرجون والأنصار. فلكل لاعب مؤيدوه من الأصدقاء والأقارب والمعجبين، وقد تنتهي اللعبة بالخلاف والضرب الهراوات. الأمر الذي يُخلِّف المشاكل بين العائلات والحمايل وهكذا.

يمد اللاعب يديه، ويصفق بها دعوة للخصم للتقدم، وهنا يشد يد اللاعب الثاني

(1) خروبة الزر : الجانب الأيمن أو الأيسر للمفصل.

(2) عنقلة : عرقلة.

محاولاً إسقاطه على الأرض، وقلبه بحيث يكون وجهه على أعلى. وهنا يهجم الخصم فوقه، ويمنعه من الحراك بتاتاً، في الوقت الذي يحاول فيه اللاعب المطروح أرضاً، رفع خصمه عن صدره. فإذا لم يستطع يقول: " خلاص " الأمر الذي يعني اعترافه بالهزيمة. وسرعة الحركة مهمة في هذه اللعبة. ومن الممكن فيها أن يحاول كل شخص خداع خصمه والنفاذ إلى جسمه (يداه، رجلاه، وسطه)، فيعمل الخصم لتلافي ذلك، بدهن جسمه بالزيت، ولكي لا يساعد خصمه على الإمساك بجسده جيداً، أو ليتمكن من الإفلات، مع العلم بأنه من الضروري أن يضع حزاماً على وسطه، وهناك ملاحظات على ذلك:

يجوز للاعب أن يلعب، التبان " البطاح " بملابسه أو بدونها، عدا السروال، ليكون بذلك أسهل حركة.

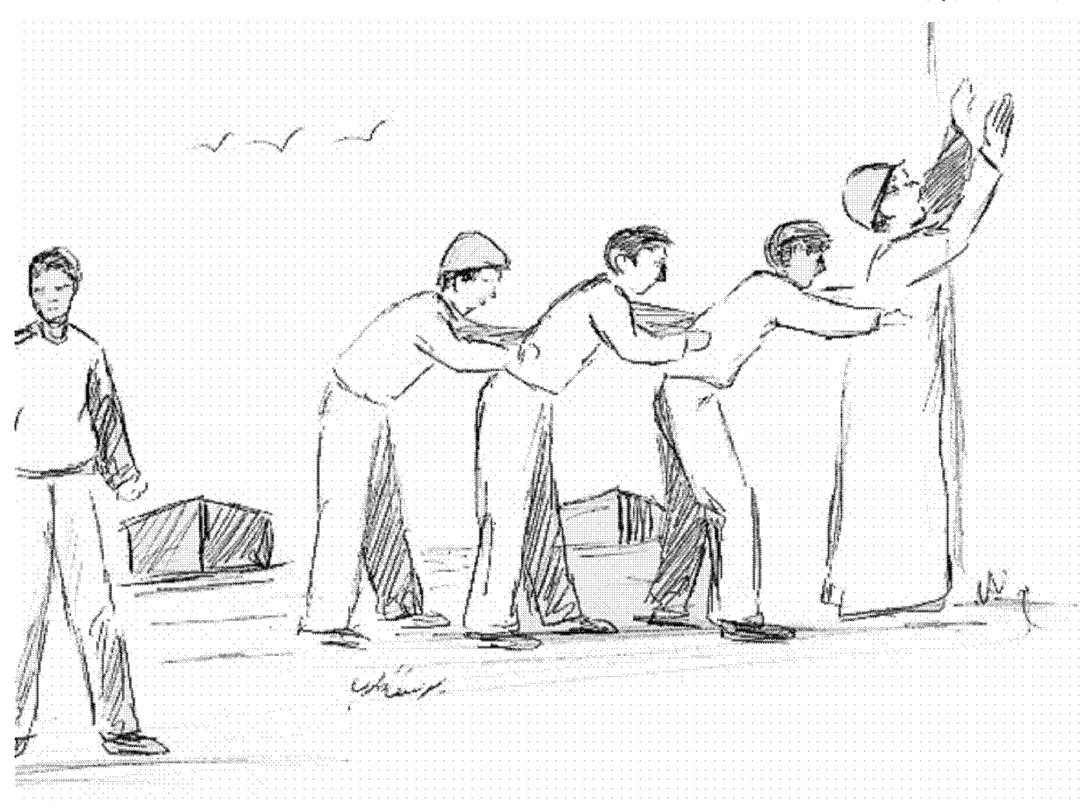
من الممكن اعتبار النصر لصالح اللاعب فوزاً. إذا شد الخصم من حزامه. وبسرعة خاطفة ألقاه أرضاً.

وعلى كل حال، فإن هذه اللعبة من الألعاب الشعبية الاستعراضية التي تعتمد على القوة الجسدية والذكاء الخارق، ولهذا كانت الأمهات والزوجات يعملن على تقوية أبنائهن وأزواجهن عن طريق التفنن في عمل "الشدة" لهم[1] حيث يمكن للرجل تناول ملعقة قبل الإفطار يومياً " على الريق "، أو دفعهم إلى شرب زيت الزيتون بكميات كبيرة يومياً، اعتقاداً منهن بأن هذا الفعل يشد الأعصاب، ويقوي العظام.

---

(1) الشدة: كانت الأمهات والزوجات يعملنها من تجهيز وخلط أربعين مادة من الأعشاب وغيرها تحضر من عند العطار وأهمها: (عسل النحل، جوزة الطيب، القزحة، الزعتر، السمن البلدي، المحلب، الحلبة) .. إلخ. يعمل منها جميعاً مزيجاً قوياً، يأخذ منه الرجال قبل الإفطار كل يوم .

لعبة دب دبيب النمل:



العدد : (8 – 10) أفراد (للأولاد فقط).

الفرق: فريقان كل فريق (4 – 5) ولكل فريق رئيس.

تساعد هذه اللعبة على قضاء الوقت، وتقوي لدى الأفراد التحمل، وتنمي الذاكرة، وتؤكد أهمية المبادرة والاعتماد على النفس، وهي من الألعاب الخاصة بالأولاد؛ لأنها تحتاج إلى قدرات خاصة، وسلوكيات لا تناسب الأطفال.

طريقة اللعب:

يبدأ اللعب بإجراء القرعة، ومن يكسب فيها يكون فريقه صاحب السيادة في

اللعب، حيث يدير الفريق الآخر ظهورهم على شكل قطار بانحناءة بسيطة وكل واحد منهم يشد وسط الذي أمامه، وهو بهيئة الانحناء حتى الشخص الواقف في أول السطر والذي يسند يديه على الحائط، ثم تبدأ القرعة. ومن يكسبها يمتطي أفراد فريقه ظهور الفريق الثاني الذي يجب أن يشكل أفراده القطار. على أن يأخذ كل فرد منهم أسماً يتسمى به يغمض رئيس الفريق الذي يشكل القطار عينيه ويكون بالطبع الشخص الذي في أول السطر [1]. وهنا ينادي رئيس الفريق الأول [2].

دب دبيـــــــــــب النمـــــــــــل لا ينـــــــــــزل ولا يتزنـــــــــــزل

إلا على أمك يا (......)[3]

وهنا ينزل الشخص صاحب اسم " تفاحة " بخفة وهدوء، كي لا يعرفه رئيس الفريق الآخر، الذي يجب أن يكون مغمضاً عينيه، من حركته، ثم يحاول بأساليب خفيفة، وتمويه واضع لخداعه، ويضع في يده " كمشة " من التراب، ثم يعود إلى مكانه بهدوء. بعد ذلك يفتح عينيه. وهنا:

1 - يجب على المغمض عينيه[4] أن يعرف من الذي وضع حفنة الرمال في يده.

2 - أن تمكن من معرفة من وضع حفنة الرمال. يصبح امتطاء ظهر الفريق الخصم من نصيبهم.

3 - إذا فشل في معرفة الخصم، عادوا إلى اللعب من جديد.

---

(1) من الأسماء: تفاحة، عنبة، سمكة، صقر ... إلخ.

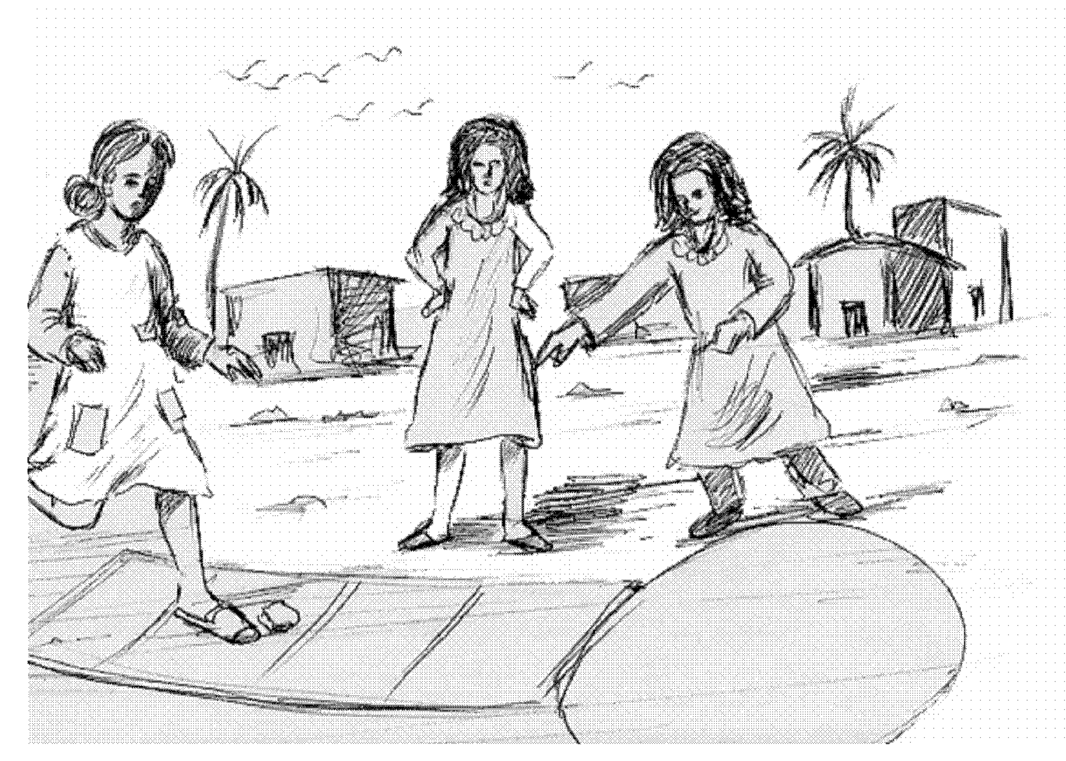
(2) الفريق الذي يمتطي أفراده ظهور خصومهم.

(3) تفاحة مثلاً .

(4) وهو الشخص الذي يسند يديه على الحائط، وفي الغالب يكون قائد الفريق .

وهكذا يستمر اللعب حتى يصيب الأولاد الإجهاد.

لعبة الحجلة:



العدد : اثنان أو اكثر.

الفرق: فريقان – كل شخص فريق.

سميت بهذا الاسم نسبة إلى كلمة حجل، وحجل في اللغة العربية رفع رجلاً ومشي على الأخرى متريثاً، وهي من الألعاب التي تلعب بالنهار فقط، كما أنها لعبة خاصة بالجنسين، ولكن غالباً ما تلعبها البنات في فصل الشتاء عندما تشرق الشمس.

طريقة اللعب:

أن تخط اللاعبات ستة بيوت على النحو الظاهر في الرسم. ويكون أحد البيوت مخططاً أو مظللاً لكي تستريح فيه اللاعبات. تبدأ اللاعبة بأن تنقل حجراً من (البلاط أو الزلط) بقدم واحدة من بيت إلى بيت. فإذا استطاعت اللاعبة أن تفعل دون أن تطأ رجلها الخطوط الفاصلة، أو تنزل رجلها الثانية أو تخرج قطعة البلاط من البيت وتستقر على أحد الخطوط، فإنها قد فازت وألا يكون نصيبها الفشل، ويأتي دور اللاعبة الثانية لتحل محلها في اللعب.

وهذه اللعبة معروفة في البلاد العربية. وقد توارثها عن العرب القدامى الذين تعرف عندهم بنفس الاسم(الحجلة) وإن لهذه اللعبة عدة طرق باللعب. أذكر منها أم القمر وغيرها الكثير.

لعبة المرجيحة (المرجوحة، الأرجوحة):



العدد : **اثنان** .

الفرق: فريق واحد.

ذكرت هذه اللعبة عند العرب قديماً، وكانوا يسمونها " الرجاجة أو الطواحة "

تمييزاً لها عن غيرها من أنواع الأراجيح [1]. وتندرج هذه اللعبة تحت إطار اللعب الممزوج بالغناء والاستعراض وهي ليست من ألعاب المنافسة بين فريقين، أو مجموعة من الفرق والأفراد، ولكنها لعبة ترجح مدى الفرصة والانطلاق لدى الأطفال وتبيان البهجة والحيوية. تمارس هذه اللعبة في المواسم والألعاب، فتنصب في الإسواق والأماكن العامة، وأمام المدارس والمخابز، وقديماً كانت تنصب في الكروم والمزارع بين مزارع الأشجار القوية مثل الجميز والتين والزيتون كبير الحجم.

طريقة اللعب:

تنصب المرجيحة بعد تجهيزها من حبلين قويين يعقدان جيداً في فرع قوي لشجرة ضخمة، يوضع بأسفل الحبلين قاعدة تكون من لوح خشب صلب ومستوٍ. أو صندوق من الخشب المتين مربوط جيداً بالحبلين. والمراجيح كثيراً ما كانت تقام على يد الفلاحين في فصل الصيف في المزارع والكروم. حيث كان الفلاحون يقومون "بالتعزيب"[2] داخل كرومهم. لتجديد حيويتهم ونشاطهم وللهروب من قيظ الصيف. كما أنهم سيكونون قريبين من محاصيل العنب والتين الذي يجب أن يُجمَع ويُرسَل على المدن خاصة " يافا " حيث كان " الخطار " [3] يحملونه على ظهور الجمال.

في أسفل المرجيحة توضع خشبة كبيرة أو صندوق متين كقاعدة يقف عليها الجميع، ويصعد على المرجيحة شخص أو اثنان يقودهما شخص قوي متمرس، يدفعها بقوة للأمام حيث ترتد بقوة الدفع بعد ذلك إلى الخلف ثم يعاود تكرار الأمر عدة مرات.

(1) المرجيحة : الأرجوحة .

(2) التعزيب: الإقامة بين الكروم طيلة أيام الصيف.

(3) الخطار : الذين يسافرون من القرى إلى المدن، والقرى البعيدة، للبيع والشراء والارتزاق.

أما بعد النزوح، فلقد أصبحت بعض المراجيح تنصب في منطقة قريبة من التجمعات السكنية، ويتم عملها بتجهيز قاعدتين من الخشب يصل بينهما حامل ضمن " عراضة " مأخوذة من فرع شجرة أو خشبة طويلة مستقيمة تربط بالحبال بالقوة وينزل من وسط " العراضة " حبل قوي ثبت بها مربوط به صندوق يقف داخله أو يجلس فيه " المتمرجح " الذي يشد حبل المرجيحة بيديه خوف أن يقع. ويبدأ التنافس بين اللاعبين الذين يركبون في المراجيح، على أساس أن الذي يستطيع الاستمرار أو من يستطيع أن يرتفع بمراجيحه لمسافات أعلى أكثر من غيره هو الفائز.

وهنا عدة ملاحظات على هذه اللعبة:

1 - يطلق اللاعبون " المتمرجحون " بعض الأهازيج أثناء لعبهم مثل [1]:

على يا عليوه	ياللي	ضرب الزميره	ياللي
زميرتك حربي	ياللي	دخلت في قلبي	ياللي
قلبي رصاص	ياللي	أحمد رقاص	ياللي
رقاص على مين	ياللي	على شاهين	ياللي
شاهين ومات	ياللي	خلف بنات	ياللي
بناته تسعه	ياللي	اجتهن لسعه	ياللي
يا بنت يا قمر	ياللي	عجينك خمر	ياللي
روحي اخبزيه	ياللي	واعطيني رغيف	ياللي
أحمر ونظيف	ياللي		

(1) يغني المتمرجحون الأغنية، وبعد كل جملة غنائية، تردد مجموعة أخرى قائلة: ياللي .

2 - أصبحت المرجيحة في السنوات الأخيرة مصدراً للرزق لدى الأسر الفقيرة خاصة في أثناء المواسم والأعياد.

ويستمر اللعب والغناء، ويطلب صاحب المرجيحة من الأولاد ترك المكان ليأتي غيرهم، فيرفضون إلا المزيد، فيعطيهم " شوطاً " أو شوطين [1] وهو يقول:

هـــــاي شـــــوط النملـــــة　　　هـــــاي شـــــوط البرغـــــوث

واللـــــــي مـــــــا بنـــــــزل　　　يتـــــــوه فـــــــي بيـــــــروت

وهكذا ينزل الأولاد، وهم يتضاحكون فرحين.

(1) الشوط : الفرصة.

لعبة الاستغماية[1]:



العدد : أي عدد 5 أو أكثر أولاد وبنات.

الفرق: فريق واحد.

تتكون هذه اللعبة من عدد غير محدد من الأفراد على ألا يقل عن عشرة، ويقوم بلعبها الجميع من الذكور والإناث، وتلعب في وضح النهار وخاصة في المدارس والحدائق والرحلات على شاطئ البحر وفي المناسبات. تساعد الأطفال على قضاء الوقت والترفيه عنهم.

---

(1) تسمى في القرى " الغميظة " أما في المدن فيطلق عليها الغماية أو الاستغماية.

طريقة اللعب:

يتم اختيار أحد أفراد المجموعة بالقرعة، ثم تعصب عينيه، ويترك وسط المجموعة التي تحيط به، ثم يأخذ أفراد المجموعة بالابتعاد عنه، بعد ذلك يأخذون بالكر والفر. وهم يحاولون لمسه بخفة وسرعة، وذلك لإشعاره بأنهم قريبين وغير بعيدين عنه، وأحياناً يثيرونه بحركة باليد أبو صفير بالشفتين، وهكذا. ويبقى الأمر على هذه الحال من الهمس واللمس والكر والفر ممزوجاً بالضحك والسرور وفرح الأطفال إلى أن يتمكن الشخص المعصوب العينين القبض على أحد أفراد الفريق. وهنا يمسكه، ويتشبث به بقوة.

يطلق الأولاد أثناء اللعب بعض الأهازيج مثل قولهم:

علــــــى أم فـــــــلان الزقوطـــــــه علـــــــى أم فـــــــلان الزقوطـــــــه

ومن الممكن أن نلاحظ على هذه اللعبة الآتي:

1 - من الممكن أن تقام هذه اللعبة بطريقة أخرى، خاصة في الأماكن الضيقة أو داخل المنازل مثلاً. حيث يغمض أحد اللاعبين عينه، بعد أن تعصب بمنديل صغير ثم يدير ظهره للحائط بعد اختفاء جميع اللاعبين.

2 - بعد خمس دقائق، يزيل اللاعب المعصوب العينين عن عينيه العصابة، وعندما لم يجد أحداً، يبدأ بالبحث عنهم[1] وحين يتمكن من اكتشاف أحدهم يحل محله.

ويستمر اللعب حتى يصاب الأطفال بالتعب والإرهاق.

---

(1) يلعبها في المنزل الأخوة أو أفراد البيت الواحد ممن لا تزيد أعمارهم عن 10 سنوات أو أقل بعض الشيء.

لعبة الشاردة / الشريدة[1]:



العدد : 10 – 12.

الفرق: فريقان متساويان في العدد.

لعبة خاصة بالأولاد متوسطي الأعمار، يلعبها المتبارون في الأمسيات الصيفية، تساعدهم على الصبر، والدقة. وتنظيم مواقفهم ومواقعهم. ولها قبول كبير لديهم.

طريقة اللعب:

---

(1) تسمى أيضاً : الشريدة أو أحبيه ويطلق عليها في شرق فلسطين اسم الطمامية .

تتكون هذه اللعبة من فريقين لا يقل عدد كل فريق عن 5 - 6، وربما يصل إلى 7 أفراد. وهي لعبة كر وفر. يلعبها الأولاد وهم ينتقلون من حارة إلى حارة. ومن أبرز سماتها ضرورة الجري والحركة والانتشار وكثرة التنقل صوب مسافات طويلة وبعيدة، وتعتمد هذه اللعبة على السرعة في الحركة والجري. يكون هناك مكان للتجمع والانطلاق منه، يسمى " موق " يكون في الغالب بجوار حائط، يظل عنده لاعب يطلق عليه حارس " الموق ".

بعد عمل " القرعة " يلعب أحد الفريقين ويكون الذي فاز بالقرعة، حيث يسرح أفراده بعيداً[1] وهنا يجب على الفريق الخصم القبض على الهاربين جميعاً، ومن يقبض عليه يسمى " ميتا "، فيقف في " الموق " تحت الحراسة لمنع أفراد فريقه من الوصول إليه لإحيائه[2] حيث يجوز لـه اللعب من جديد، وذلك بالالتحاق بأفراد فريقه والهرب معهم. وتعتبر هذه اللعبة من أطول ألعاب الأولاد زمنياً، إذ تستمر لساعات طويلة، وتعتمد على الكر والفر والموت والإحياء. وإذا تم القبض على جميع أفراد الفريق الهارب، يبدأ دور الآخرين من الفريق الثاني حيث " يشردون " بدورهم هم أيضا لمسافات جديدة، بعد أن يعد أصحاب الموق على رقم معين متفق عليه، وليكن " مائة " مثلاً حيث يحق لهم الملاحقة بعد ذلك.

وتكثر في هذه اللعبة المراوغة والمداورة. إذ يحدث أن يحضر أحد أفراد الفريق الهارب إلى جوار " الموق " ويقوم بحركات بهلوانية وعندما يحاولون القبض عليه، يفر مسرعاً ويعاود الكر عليهم. ويدلعهم ، وهكذا إلى أن ينهك الأطفال وينال منهم التعب.

---

(1) يسرح بعيداً : يهرب بعيداً.

(2) يجوز إحياء اللاعب المقبوض عليه" الميت " عن طريق لمس أحد أفراد فريقه له. فيعطيه الحياة أي أحقية اللعب من جديد. حيث يلتحق بفريقه، ويعاود نشاطه في اللعب.

لعبة بيل يا بللون:



العدد : أي عدد على ألا يزيد عن 7 أفراد.

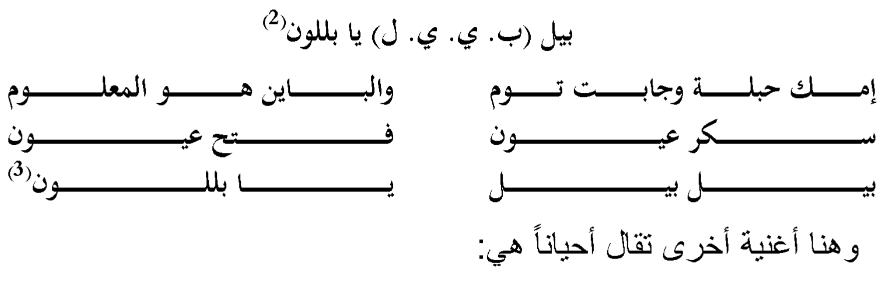
الفرق: فريق واحد.

من الألعاب الخاصة بالأولاد. تساعدهم على قضاء الوقت وتلعب في الربيع والصيف خاصة في فترات العصر. ترجع أهميتها في تنمية قدراتهم على الصبر والصمود وطول النفس.

طريقة اللعب:

تتكون هذه اللعبة من مجموعة من الأفراد يختارون أحدهم ليكون حارساً "للموق" ضمن مجموعة خاصة وهذا هو الفريق الأول. أما الفريق

الثـاني فيكـون دون حـارس. يبـدأ اللعـب بـإطلاق القرعـة بـين الفـريقين. واللعـب عبـارة عـن جـرى متواصـل أو هرولـة متواصـلة، أو جـري فـي مكـان ثابـت دون توقف أو ثبات[1] وأثناء اللعب يطلق حارس "الموق " أغنية تقول:



بيل (ب. ي. ي. ل) يا بللون[2]

إمـــك حبلـــة وجابـــت تـــوم	**والبـــــاين هـــــو المعلـــــوم**
ســـــــــكر عيـــــــــون	**فـــــــــتح عيـــــــــون**
بيـــــــــــل بيـــــــــــل	**يـــــــــــا بللـــــــــــون[3]**

وهنا أغنية أخرى تقال أحياناً هي:

فـــــي البنـــــوره هـــــه هـــــه	**ولا بنـــــــوره بـــــــه بـــــــه**
هـــــات الـــــورده هـــــه هـــــه	**بـــــلاش حـــــرده بـــــه بـــــه**

فإذا تنفس اللاعب أو اكتشفوه قبضـوا عليـه؛ لأنـه أصـبح " ميتـاً " لـذلك يتوقـف عن اللعب حيث يقف على حائط " الموق " وهنا يبدأ اللعب والجري شـخص جديـد أو مجموعة جديدة.

(1) أي الاعتماد على استمرارية الحركة.

(2) بيل: تقال بنفس طويل، وذلك بتتبع كل حرف فيها.

(3) يجب أن تقال هذه الأهزوجة دون استراحة والتقاط النفس، أي بشكل مستمر، لتدل على قدرة وطول النفس بين الأفراد.

لعبة نط الحبل:



العدد : ثلاث بنات أو أكثر.

الفرق: ثلاث فرق ، كل فتاة فريق لوحدها.

هي لعبة من ألعاب القفز " النط " وهي لعبة خاصة بالفتيات، وتلعب في جميع الأوقات خاصة في فصل الشتاء. وتعتبر هذه اللعبة من أكثر الألعاب شعبية لديهن، وهي فردية وجماعية.

أولاً الفردية:

وتلعبها فتاة واحدة فقط وتكون كالآتي:

طريقة اللعب:

تمسك الفتاة بحبل يبلغ طوله متران تقريباً من طرفيه، كل طرف بإحدى يديها، ثم تبدأ بتحريك الحبل وليه، بشكل هلالي من تحت قدميها، حيث تقفز من فوق الحبل. باذلة جهدها على عدم إصابة الحبل لقدميها، وإلا تعتبر أخطأت اللعب.

ثانياً الجماعية:

وتلعبها مجموعة من الفتيات كفريق واحد.

ومن الممكن أن تقسم المجموعة إلى فريقين متنافسين بحيث يكون اللعب دورياً، واحدة من كل فريق تمسك فتاتان بطرفي الحبل، كل واحدة من طرف.

طريقة اللعب:

بعد القرعة تبدأ فتيات اللعبة الجماعية بممارسة لعبهن، وذلك بلي الحبل إلى أعلى بشكل دائري، كي يمر من فوق الرأس وتحت القدمين، وتبدأ اللاعبة بالقفز باذلة جهدها على ألا يلمس الحبل قدميها حتى لا تقع في الخطأ. وتخرج من اللعب. وهناك بعض الملاحظات على لعبة نط الحبل:

كل لاعبة تحمل اسم (شبرة، قمره، شمس، نجوم، كواكب) (1).

من الممكن أن يقوم بالقفز فوق الحبل فتاة أو اثنان وحتى ثلاث فتيات في أحيان أخرى، وفي نفس الوقت.

الخروج والدخول للاعبين أثناء القفز واللعب، وهذا تدليل على فنية اللاعبة وبراعتها ومدى تحديها للأخريات. حيث إن خروج الفتاة ودخولها أثناء لي الحبل

---

(1) بلورت الأسماء في أحيان كثيرة إلى صيغ وطنية وسياسية بهدف حقن الناشئة واستبدلت بأسماء المدن الفلسطينية مثل: يافا، عكا، حيفا، القدس.. إلخ.

دون أن يلمس قدميها دليل على البراعة.

كل حركة لليد متساوية مع لي الحبل، تكون بترديد أسماء الفتيات اللواتي أخذتها (شبره، قمره،... إلخ).

تنتقل اللعبة إلى فتاة جديدة، إذا توقفت الفتيات اللواتي يلوحن بالحبل عند أحد الأسماء، فتبدأ صاحبة الاسم باللعب.

من جانب آخر إذا استطاعت الفتاة الفوز في المراحل الأولى للعبة " نط الحبل " دون أخطاء، تأتي المرحلة الأكثر صعوبة. حيث النط العالي الذي يعتبر أساسيا في هذه المرحلة من اللعبة. تقوم اللاعبة بالانحناء. فتقول الفتيات اللواتي يحركن يهززن الحبل هازجات:

- يا صندلينا.

وهنا تحية للاعبة من قبل من يهززن الحبل وذلك بأن يلف الحبل من فوق رأسها في الهواء. وعند بداية الكلمة الثانية.

يا مندلينا.

تقفز اللاعبة من جديد.

ويظل اللعب مستمراً بناء على كلمات الأغنية التراثية المتكررة ، وذات الجذور الفارسية والإنجليزية وغيرها - يا صندلينا[1] والتي تقول:

يـــــــــا منـــــــــــدلينا يـــــــــا منـــــــــــدلينا

آن. دو، ري، ماندي، ساندي

ميسو، شاليش. عقل مافيش.

(1) قد تكون من بقايا التأثيرات الصليبية في العصور الوسطى.

ويكون اللعب قفز وانحناء مع كل كلمة من الكلمات السابقة، وفي نهاية اللعبة[1] تنزل اللاعبة بعد أن يلف الحبل في الهواء، من فوق رأسها تكريماً لها[2] حيث تعتبر فائزة.

* * * * *

(1) إذا أتقنت الفتاة اللعب بنجاح كامل.

(2) وهنا قمة الفوز، حيث تمارس الفتاة النزول تحت الحبل بنشوة كاملة.



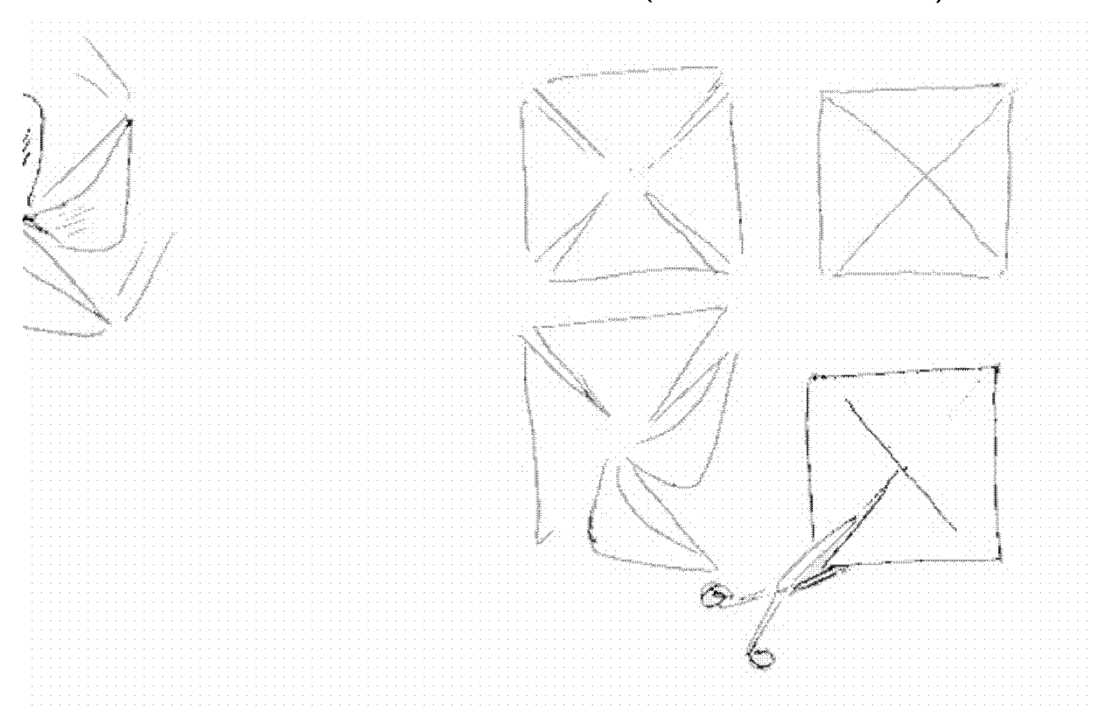
الفصل السادس
الألعـاب الذهنيـة

- الألعاب الورقية.
- ألعاب الطاولة (النرد).
- ألعاب الرمل.
- هوامش الفصل السادس.

الفصل السادس
الألعاب الذهنية

الألعاب الورقية:

أ ـ الفرفارة (الفريرة / دولاب الهواء)



العدد : **3 – 4**.

الفرق: فريق واحد.

هذه اللعبة من الألعاب البسيطة التي تعتمد على الورق العادي. ويلعبها الأولاد حتى سن العاشرة ومن الممكن أن يمارسها ولد بمفرده. وفي الغالب يؤديها مجموعة من الأولاد كجزء من ألعاب المنافسة بينهم وتتكون

كالآتي:

طريقة اللعب:

تجهز قطعة من الورق على شكل مربع تقطع من زواياها القائمة حتى الوسط، وتجمع كل طرف مقطوع، وهكذا[1] حتى تجمع كل الأطراف وتثبت جميعها في مسمار معقوف يصلها بعصا طويلة. وهنا تبدأ " الفرفارة " بالدوران بسرعة الرياح والأولاد فرحون بذلك. ويكون التنافس في هذه اللعبة على أساس أن من تستمر " فرفارته " بالدوران دون توقف يكون هو الفائز.

(1) من الممكن أن تصنع الفرفارة، من الصاج المتين، كما هو الحال بالنسبة للفرفارة الورقية.

ب - لعبة القبع:



العدد : شخص واحد أو أكثر.

الفرق: فريق واحد.

طريقة اللعب:

يتم إحضار ورقة مستطيلة كبيرة الحجم تطبق من ركن واحد من أركانها يثقب ويثبت فيه خيط على شكل مثلث يسمى "ميزان" يتصل ببوصة الخيطان " شلة الخيطان"، التي تكون بيد اللاعب. يصنع للقبع ذيل طويل من الورق يكون قصيراً

بعض الشيء ليساعد على توازن " القبع " وطيرانه في الهواء. وخيطان القبع عادة ما تكون غير قوية. يبدأ اللعب بأن يطير الأولاد " قبوعهم " ومن يستمر " قبعه " في الطيران لمدة أطول يكون هو الفائز.

ج - لعبة طيارة الورق (الطبق - الطيارة)



العدد : 1 – 4.

الفرق: فريق واحد أو أكثر.

من أشهر الألعاب الورقية التي يمارسها الأطفال ويعتزون بها، وينشطون في لعبها في فصلي الربيع والصيف غالباً، وفي المواسم والأفراح حيث الجو الحسن والرياح المعتدلة. ولقد عرفها العرب حسب ما ذكره الشيخ مصطفى المدني في

كتابه " المعرب والدخيل "، وكان اسمها " أبو الرياح" [1] وهي ما يلفه الصبيان من ورق على قضيب يدور ويلعبون بها، [2] وهي مولدة.

طريقة اللعب:

يتم إنجاز الطبق، وصناعته بوسائل بدائية ومواد تحضر من البيئة المحلية، وذلك كالتالي:

1 - يتم إحضار قطعة من سعف النخيل " الجريد " أو البوص، تشلخ إلى أربعة أجزاء وتقشر بالسكين حتى تصبح القطعة رقيقة ولدنة، ثم تشد على بعضها لتشكل هيئة صليب نصفه الأعلى أقل حجماً من نصفه الأسفل، وتشد بقوة بالخيوط المتينة إلى أن يتماسك الشكل الذي يشبه بعد الشد شكل القوس كي يساعد على الاندفاع بالهواء بعد إلصاق الورق عليه.

2 - يجهز نوع من الورق الرقيق الزاهي الألوان لإضفاء البهجة ولإبراز الزوق الفني.

3 - يتم وصل أوراق الطبق بالخيوط حيث يأخذ شكلاً سداسياً يرتبط بعضه ببعض.

4 - يوضع الورق على مكان مستوٍ، ثم يحضر مادة لاصقة[3] حيث يثنى الورق على الخيوط ويلصق بها.

5 - تجهز مجموعة من الأوراق الملونة تسمى " شراشيب " توضع على أطراف الطبق، للمساعدة على التوازن أثناء الطيران [4]

---

(1) ألعابنا الشعبية، مصدر سابق ، ص 23.

(2) هذا الوصف ينطبق على " العزفارة " قديماً. ولكنه الآن ينطبق على الطبق وهو " طيارة الورق ".

(3) كثيراً ما كانت تجهز من الماء والدقيق أو من المخيط وهو نوع من الصمغ النباتي.

(4) في بعض الأحيان يتم الاستغناء عن ذلك.

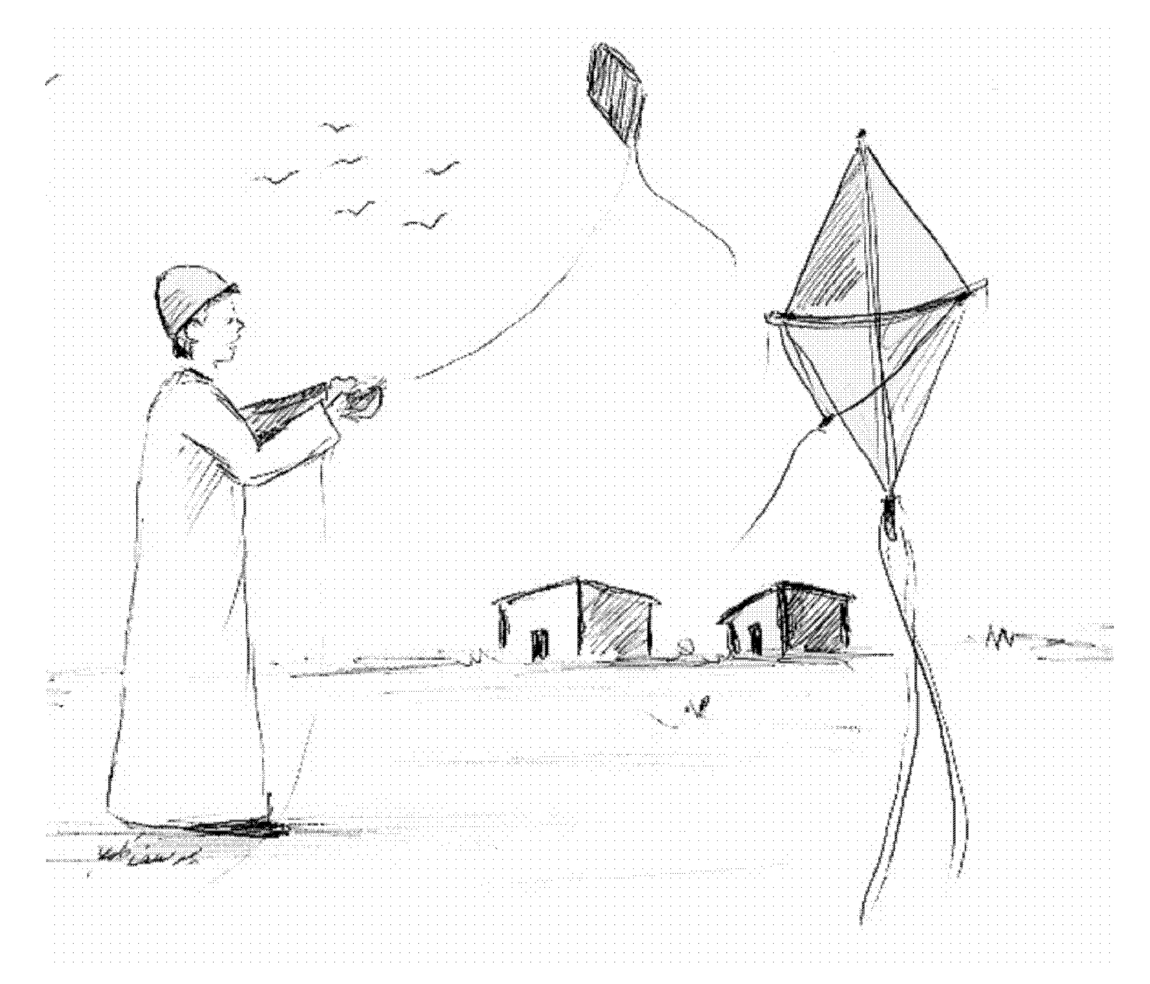
6 - في الكثير من الأحيان يعمل من الورق الملون " ذيلاً " للطبق بهدف التوازن أيضاً.

7 - يجهز للطبق " الميزان " ويكون من الخيوط السميكة على شكل مثلث مرتبط بجسم الطبق حيث أطرافه المختلفة والتي تبدو كمنشور زجاجي من أربعة خيوط على ألا يزيد ارتفاع الميزان عن سطح الطبق عن شبر واحد الغالب. ويتصل الطبق بشلة من الخيطان بيد الولد.

ويتم تطيير الطبق في الكروم والمزارع أو على ساحل البحر. حيث يجتمع الأولاد وكل واحد معه طبقه " طيارته " الخاص به، والطبق الذي يذهب إلى مسافة أبعد في العلو هو الأفضل. وللوصول إلى ذلك يقوم كل لاعب بإطلاق خيوطه للطبق ليصل إلى مسافة أبعد. وفي الكثير من الأحيان يهاجم الأولاد بعضهم بعضاً حيث يشاكم كل واحد منهم غيره ليساعد على الإيقاع به. حيث يقوم أصحابه بالسطو على خيوطه.

وزيادة في التفنن يضع الطبق على شكل عروس أو علم وفي كثير من الأحيان يلحق به طبقان صغيران عن اليمين والشمال يضافان إلى جانبي الطبق الرئيسي الكبير، وعلى نفس قاعدته. ويعمل لهذه الأطباق الصغيرة ذيول هي أيضا للمساعدة على خلق التوازن المطلوب.

د - لعبة البللون:



العدد : شخص أو أكثر.

الفرق: فريق أو أكثر (كل شخص فريق بذاته).

يجهز " البللون " كما يجهز الطبق من الجريد أو البوص. ثم الورق والخيطان. تحضر قطعة من الجريد حيث يقشر اللب الملاصق لها. وتشد بعد أن تقسم إلى أربعة أقسام على بعضها البعض حيث يتم تشكيلها على هيئة صليب على أن يكون

الجزء الأعلى للشكل أقصر من الجزء الأسفل.

يثبت الشكل بالخيوط القوية ثم يجهز الورق الرقيق الملون حيث يوضع على سطح منبسط ويوضع فوقه الشكل الذي تربط به الخيوط على كامل شكله الخارجي. ويوضع فوق الورق الملون الذي يثني فوق الخيوط ويلصق بمادة لاصقة.

بعد ذلك يجهز ذيل صغير للبللون[1] ويجهز لـه الميزان من الخيوط ويكون الميزان من أربعة خيوط ترتبط بأطراف " البللون " العلوية - عدا واحدة تثبت بالورق، ويأخذ الشكل العام هيئة الصليب. يتصل به شلة من الخيوط تصل إلى يد الولد الذي يطير "البللون".

طريقة اللعب:

يكون اللعب بالمشاكمة والمشاكسة لإرباك، بلالين " الأولاد الآخرين. ومن يستمر أكثر في الطيران ويصل إلى مسافة أعلى دون مشاكل يكون هو الفائز.

ألعاب التسلية:

وتنقسم إلى ثلاثة أقسام:

1 - ألعاب الورق (الشدة) وهي كثيرة ومتنوعة ومنها:

(المجنونة، والباصرة، السكمبيل، الحرب، الشايب المخزي، والرمي).

2 - ألعاب الطاولة وأهمها:

(الشيش بيش، هب إليك، المحبوسة، الواحد وثلاثين).

3 - ألعاب الرمال:

---

(1) في الغالب، يكون بدون ذيل.

وهي الأقدم منها جميعاً ويمارسها الإنسان على الأرض ومنها:

(الدريس، السيجة، الصفط).

أولاً: ألعاب الورق (الشدة):

وهي كثيرة ومتنوعة وتعتبر من الألعاب المشهورة في فلسطين منذ مطلع العهد التركي، حيث بدأت طباعة الورق، ومن ثم اختراع أوراق اللعب، ولا نستطيع الجزم بأن هذه اللعبة شعبية بالدرجة الأولى، سوى أنها مورست في الفترة ما قبل الحرب العالمية الأولى. وهذه اللعبة لا تقتصر على الشعب الفلسطيني فقط. بل هي لعبة عالمية، وإن كان لها بعدها الشعبي عندنا، وتلعب " الشدة " بطرق وأشكال مختلفة في فلسطين وغيرها. ومن الممكن أن تلعب للمنافسة أو تستغل في المراهنات والقمار.

ولأوراق " الشدة " ألوان خاصة متعارف عليها لتسهيل اللعب وفرز الورق نوضحه كما يلي:

-الديناري: على شكل مربع يميزه اللون الأحمر.

-الكبة: على هيئة رأس قلب مقلوب وهو مرسوم باللون الأحمر أيضاً.

-البستوني: ويشبه شجر العوسج ويطلق عليه " قره مجر " وهو مدموغ باللون الأسود.

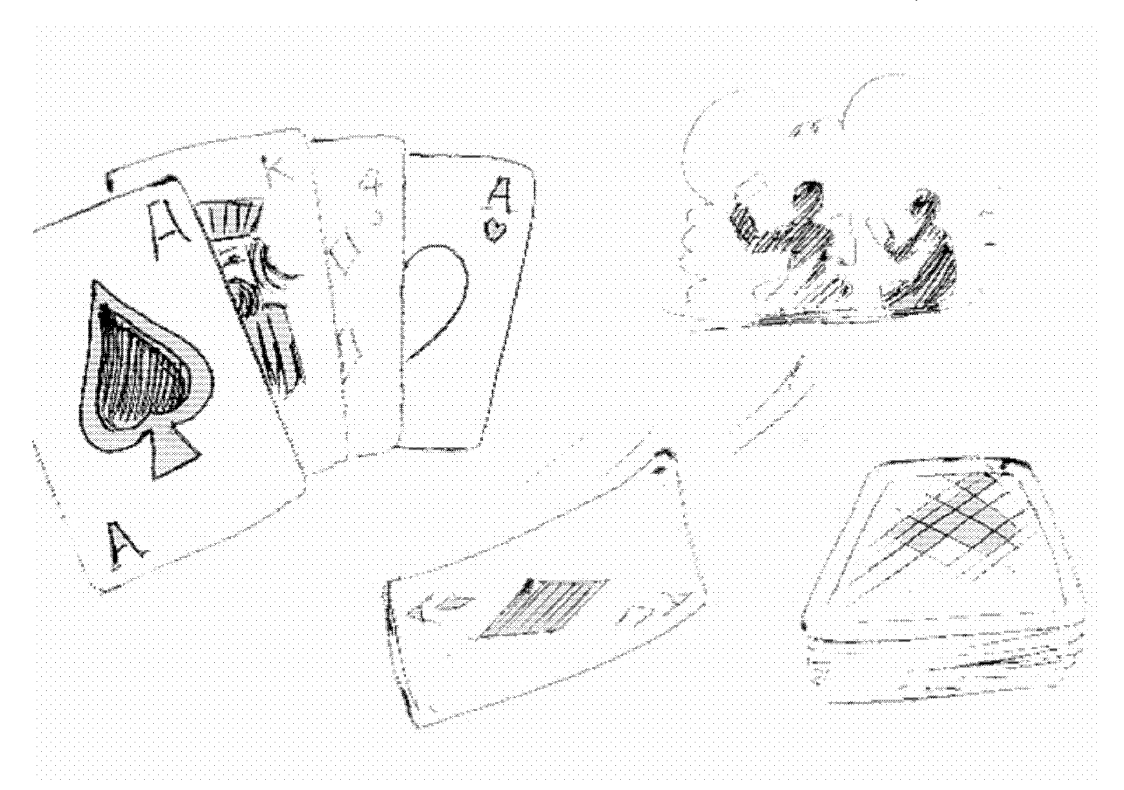
-السباتي: ويعرف أيضاً باسم " سنك " ويشبه البلالين المتلاصقة، وهو أسود اللون.

وسنوضح هنا بعض ألعاب الورق التي تمارس في فلسطين، ومن هذه

الألعاب[1]:

(1) منذ عام 1948، دخلت ألعاب جديدة للورق مثل : الهاندرمي، المصرية، الطرنيب، الرمز، وهي ألعاب لم تأخذ بعدها الشعبي حتى الآن.

أ - لعبة السكمبيل:



العدد : 2 – 4 – 6.

الفرق: فريق واحد أو فريقان.

تتكون هذه اللعبة من (52) ورقة عدا "الجوكر"[1] وأقواها جميعاً ورقة " القص"[2] وتتوالى قوة الورقة بعد القص بورقة الشايب ثم البنت، فالولد. فالورقة رقم " عشرة " وتستمر القوة إلى التنازل حتى الرقم "2" وهو أصغرها جميعاً.

طريقة اللعب:

---

(1) ورقة يأخذ رسمها شكل عفريت أو رجل غريب الشكل والهيئة.

(2) القص : رقم (1) وله قوة متميزة في اللعب.

تبدأ اللعبة بأن توضع " الشدة " جميعها على الأرض أو الطاولة أو سطح مستوٍ[1] بعد أن يقطع " الورق[2] دورياً. حيث يكون لكل لاعب ثلاث ورقات. ومن الممكن أن يلعبها (2، 4، 6) على أن تكون كل مجموعة فريقاً. ويكون شركاء اللعب متقابلين. ويكون الفريق الذي يمتلك " القص " / الآس " هو الأقوى.

بحركات معينة يفهمها الشركاء في التباري يتم تحين الفرصة واللعب لضرب "الجويزة"[3] أو غيرها وأكل الورق. وكل ورقة ترمي على الأرض يتم سحب بدلاً منها من " الكيس " في نهاية اللعب تحسب قيمة ما حصل عليه كل فريق، ومن يصل إلى العدد المتفق عليه [4] يكون هو الفائز.

ب - الشايب المخزي:

العدد : **4**.

الفرق: فريق واحد (كل شخص فريق).

تتكون هذه اللعبة من 52 ورقة، واللاعبين أربعة فقط.

طريقة اللعب:

يقطع الورق بعد القرعة عن طريق " الطبة "[5]. يحذف من ورق اللعب أوراق الشدة الخاصة "بالشياب" عدا "شايب" واحد. ويبدأ اللعب بأخذ

---

(1) ويسمى المال : وهو ورق الشدة.

(2) يقطع: يقسم ويوزع.

(3) هي " الدو " أي رقم (2).

(4) وليكن مائة (100) مثلاً.

(5) يطلب الورق: أي يجمع كاملاً في مجموعتين يوضعان على الأرض. يجب أن يختار كل فريق واحدة منهما. والرقم الأعلى هو صاحب اللعب أولاً.

الـورق علـى التـوالي كـل شـخص ممـن علـى يسـاره. ليركـز علـى أن تكـون أوراقـه فـي النهايـة مـن مجموعـة واحـدة. بمعنـى أن أحـد اللاعبـين لـو كانـت أوراقـه تشـكل مـن رقـم (9). و (4) وولـدان مـثلاً. فإنـه يجـب عليـه أن يعمـل جاهداً أن يـدفع بالورقـة غيـر المحتـاج لهـا إلـى زميلـه، ثـم يأخـذ بـدل ذلـك ممـن علـى يسـاره. ومـن يسـتطيع جمـع الأوراق بشـكل متشـابه أولاً، يضـعها علـى الأرض بهـدوء. وهنـا يـتم فحـص أوراق بقيـة اللاعبـين فمـن وجـد الشـايب معـه هو المخزي[1] أي المغلوب.

ج - السيف (الحرب):

العدد : 2 .

الفرق: فريقان.

يـدخل فـي هـذه اللعبـة مجموعـة الـورق كـاملاً أي (52) ورقـة. ويلعبهـا اثنان فقط وأقوى ورقة فيها جميعاً هي الولد.

طريقة اللعب:

يلقـي كـل واحـد مـن اللاعبـين ورقـة. ويلقـي اللاعـب الثـاني ورقـة فوقهـا. علـى أن يكـون الإلقـاء بـالتوالي حسـب " الشـدة "[2] ومـن تكـون ورقتـه أقـوى[3] يضـم الورقـة الأخـرى الأضـعف لـه[4] وعنـد تشـابه " تماثـل " الورقتـان. يـتم إلقـاء ثـلاث ورقـات مـن قبـل كـل لاعـب. فمـن تكـون ورقتـه الثالثـة أقـوى

---

(1) المخزي : الخسي.

(2) أي بدون انتقاء.

(3) أقوى: أكبر في العدد.

(4) الأضعف: ذات الرقم الأقل.

يكسب الورق الملقى على الأرض. ويظل اللعب مستمراً حتى يكسب أحد اللاعبين جميع أوراق زميله. وهذه اللعبة من أطول ألعاب الورق زمنياً.

د - المجنونة:

العدد : 2 – 4.

الفرق: فريقان.

ويلعبها اثنان، وفي الغالب أربعة. كل اثنين يكونان شريكين. أو كل شخص يشكل فريقاً خاصاً بذاته.

طريقة اللعب:

ويتم اللعب (52) أي بكل الأوراق، وأقوى ورقة فيها "الولد " الذي يسيطر على كل الأوراق ويأكلها، وهكذا. في النهاية تحسب كل ورقة بيضاء غير ملونة بقيمة (1) ، أما تلك الملونة فتبلغ قيمة الواحدة منها (10). ومن هنا يعمل اللاعبين جهدهم على الاستحواذ على أكبر عدد من الأوراق الملونة قدر الإمكان. وفي نهاية اللعب، يجب العد وحسبه ما حصل عليه كل لاعب أو مجموعة، وتنتهي اللعبة بالوصول إلى رقم " الطلعة "[1] وفي الغالب يكون 400 - 500 أو 600 ومن يصله أولاً يكون هو الفائز.

هـ - الباصرة:

وهي نوعان " المكومة " و " المفرودة ".

1 - المكومة:

العدد : 2 – 4.

الفرق: فريقان.

---

(1) الطلعة: العدد المتفق عليه.

طريقة اللعب:

ويلعبها اثنان أو أربعة، كل لاعب يحاول كسب الأوراق والاستحواذ بها لنفسه دون زملائه في اللعب أي دون شراكة. ويستخدم في هذه اللعبة كل أوراق الشدة (52) ويحق للاعب فيها أكل الورق مثل " المجنونة " ويبصر[1] الورقة التي رماها الخصم فوق الكومة، وتكون بضعف عددها مثلا 7 = (7 × 2). في هذه اللعبة يرمي الورق فوق بعضه البعض. وهناك ورقة " خاصة " تبصر أي ورقة وهي "العشرة الحلوة"[2] وتحسب بثلاث نقاط. يظل اللعب في الباصرة المكومة مستمراً حتى الوصول إلى الرقم المتفق عليه (100 أو 200 أو أكثر) ومن يصل أولاً يكون هو الفائز.

2 - المفرودة:

العدد : 2 – 4.

الفرق: فريقان.

طريقة اللعب:

يتم فيها اللعب بـ (52) ورقة فقط، ويجب أن يظل الورق في هذه اللعبة مفروداً على الأرض ومن هنا جاء اسم اللعبة. ويوزع لكل لاعب (4) ورقات فقط. ويبدأ اللعب من على يمين الشخص الذي وزع الورق. وتحسب كل ورقة تبصر بضعفها[3] وهناك " العشرة الحلوة " التي تبصر أي ورقة كانت وتحسب بثلاث نقاط. وتنتهي هذه اللعبة، عند وصول العدد إلى (31) ومن يصل أولاً يكون هو الفائز.

---

(1) يبصر : يجعلها باصرة، بحيث تصبح قيمتها حسب العدد الذي تمثله مضاعفاً.

(2) العشرة الحلوة : هي العشرة الديناري.

(3) الورقة التي تبصر هي الورقة المشابهة في العدد.

و - البناكل:

العدد : 2 – 4.

الفرق: فريقان.

طريقة اللعب:

يبلغ عدد اللاعبين اثنان أو أربعة وهو الأفضل، وأقوى ورقة في اللعبة هي "البنكلة" [1] ويتم اللعب بالتنسيق لعمل سيريهات[2] من نفس اللون[3] عدا القص (الآس) أو الترس (رقم 3) التي من الممكن أن تجمع دون سيريهات.

يقسم لكل لاعب (14) ورقة، ثم يوضع المتبقي من الشدة على الأرض أو في مكان اللعب، مع ملاحظة أن للجوكر قوته كذلك. وإذا كان اللعب شراكة يحق للشريك أن يدفع بالورقة التي حل محلها الجوكر ويأخذه بدلاً منها. ليستفيد به في ورق جديد يضعه لشريكه ليستفيد به هو الآخر. وهكذا يتم التبادل بين الشركاء حتى تتم اللعبة. وتتم حسبة ورقة الجوكر بـ " 4 أعداد " و " البنكلة "بـ "2 " والباقي بعدد (1) فقط، حتى الورقة رقم (7) وما كان أقل من ذلك يحسب بـ (0.5) عدد. يجمع الحساب بعد إخراج عدد الورق الذي في يدي الفريقين ومن يضمن[4] يضاف إلى أرقامه (20) وهكذا تستمر اللعبة حتى العدد المتفق عليه.

---

(1) وهي ورقة " الدو ".

(2) مسلسلات.

(3) المقصود الديناري أو الكبي أو السباتي أو البستوني وتكون 3 أو 4 ألوان أو أقل أحياناً .

(4) يضمن : أي يحسم اللعب لصالحه.

ألعاب الطاولة (النرد)

(طاولة الزهر) [(1)]:

وهي لعبة قديمة ومشهورة، تلعب في مصر والشام وقبرص ومعظم مناطق الهلال الخصيب. أصبحت مع الزمن من الألعاب الشعبية العربية، رغم انتمائها إلى أصول فارسية أو صينية وإن كان الرأي الأول هو الأرجح حيث أن أسماء الأرقام المحفورة على قطع الزهر (من 1 إلى رقم 6) تنطق باللغة الفارسية. ويقال: إن هذه اللعبة من اختراع صيني قديم. حيث كان البوذيون يمارسونها في معابدهم، باعتبارها رياضة ذهنية تساعد الإنسان على التركيز والتأمل. وقد كانوا يرسمونها على أسفاط من الجلد، وكانت حجارتها تصنع من الخشب، وأن الفرس نقلوها عنهم. ولقد اختلف الكثيرون في أصولها، ولكن الشائع بين أكثر الشعوب أنها فارسية وربما يكون الرأي الأول صحيحاً، لكن من طورها وأدخل عليها التعديلات والتحسينات التي انتهت بها إلينا على صورتها الحالية فهم الفرس بلا شك.

اقتصرت ممارسة هذه اللعبة في البداية على أثرياء وأصحاب السفر والترحال منهم، وكانت ممارستها في الغالب في البيوت والمجالس الخاصة، ثم بدأت في الانتشار على المستوى الشعبي، حيث صارت تلعب على المقاهي مما ساعد على سرعة انتشارها مما جعلها تأخذ بعداً شعبياً واسعاً. وهي عدة أنوع (مثل: الشيش بيش "الستة والخمسة"، المحبوسة، هب إليك (واحد مكرر). (الواحد والثلاثين). وتستمر هذه الألعاب لتضفي المتعة والتسلية ليس فقط لمن يلعبونها بشكل مباشر (حيث تقتصر على

(1) هذه اللعبة وممارستها، أخذناها عن الأخ عصام النواجحة الذي أفاد كثيراً. وذلك بتاريخ 20 يوليو 2003م.

لاعبين فقط). ولكن لمن يلعبونها أيضا بشكل غير مباشر، بمعنى اتفاق البعض ممن يشاهدون اللعبة حول من يلعبانها، والمشاركة بالرأي والمشورة أثناء اللعب. إذ ينقسم جهود المشاهدين وبشكل تلقائي لا إرادي إلى فريقين، كل فريق يؤيد أحد اللاعبين. الأمر الذي يجعل المنافسة بين المتفرجين أكثر حدة.

أدوات اللعبة:

رغم الاختلاف في طريقة اللعب بين أنواع ألعاب الطاولة المتداولة والتي تمثلت كما أوضحنا في:

1 - لعبة الشيش بيش (الستة والخمسة).

2 - لعبة المحبوسة.

3 - لعبة هب إليك (واحد مكرر).

4 - لعبة الواحد والثلاثين.

إلا أن هذه الأنواع الأربعة تختلف في طريقة لعبها. أما عن أدوات اللعب المستخدمة فيها جميعاً فهي:

أ – الطاولة (طاولة الزهر):

وهي عبارة عن لوحة من الخشب الرقيق (الأبليكاج) وفي الفترة الأخيرة من العاج عند البعض، مقسمة إلى قسمين، تفتح وتغلق مثل الكتاب، وهي متعددة ومتنوعة الأحجام من حيث الطول والعرض حسب الحاجة. يوضح داخلها بالرسم الخطوط التي يسير عليها اللاعبون. وهذه الخطوط على شكل مثلثات. كل مثلث يتسع لحجر، وفي كل قسم من اللوحة يوجد ستة مثلثات يقابلها مثلها وكذلك الأمر في القسم الثاني.

فيصبح المجموع اثنا عشر مثلثا تكون مطلية غالباً بلون مخالف لأرضية اللوحة - وذلك لسهولة التميز.

ب – الاحجار:

وهـي عبـارة عـن قطـع مـن الخشـب أو البلاسـتيك أو العظـم أو العـاج وهـو الأفضـل، مجموعهـا ثلاثـون حجـراً مقسـمة إلـى قسـمين، يحتـوي كـل قسم علـى 15 حجـراً، كـل حجـارة قسم لهـا لونهـا الـذي يختلـف عـن لـون حجـارة القسـم الثاني وغالبية الألوان أما الأسود أو الأبيض وهي الشائعة.

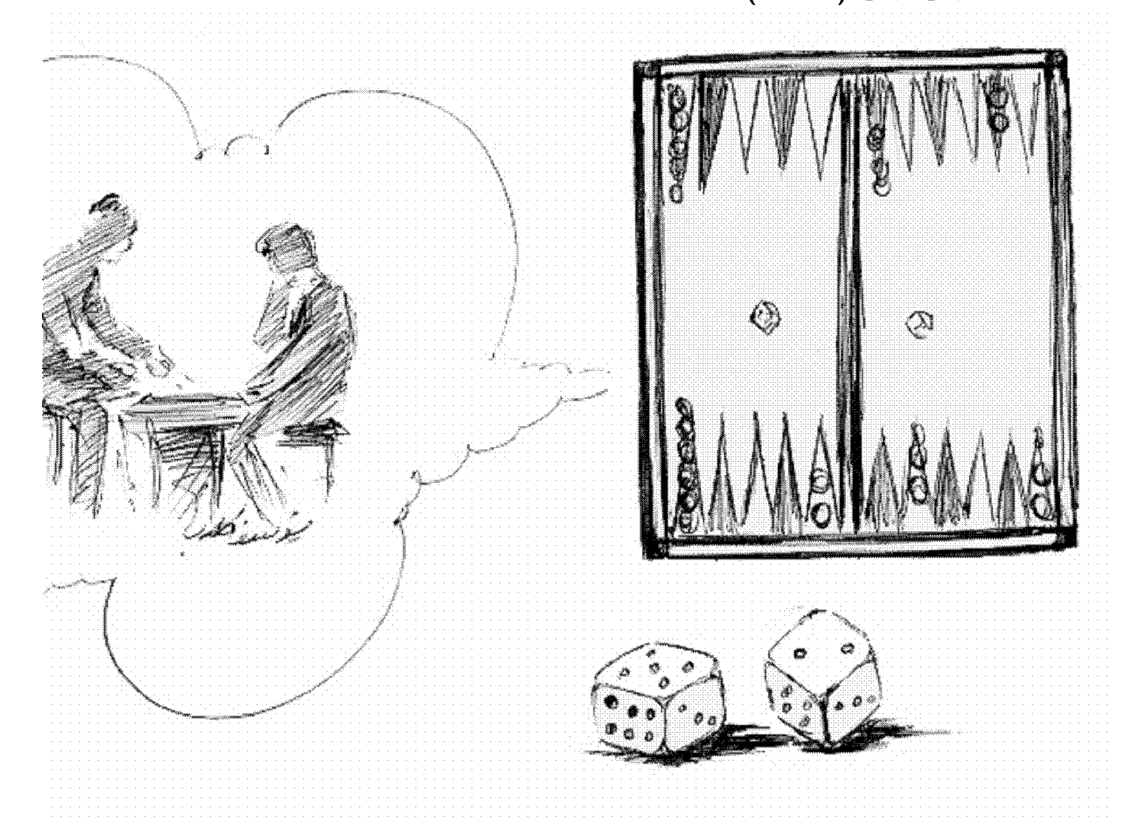
ج – الزهرات:

وهمـا قطعتـان مـن العظـم أو البلاسـتيك الصـلب. مسدسـة الشـكل، أي أن كـل قطعـة لهـا سـتة وجـوه، كـل وجـه يحمـل (رقمـاً) هـو عبـارة عـن نقطـة واحـدة تـدل عليـه وتبـدأ مـن واحـد إلـى سـتة. والأرقـام أو الـنقط المحفـورة علـى الزهرات تحمل أسماء فارسية كما يلي: [1]:

- يك = 1	- دو = 2
- سي = 3	- جهار = 4
- بنج = 5	- شيش = 6

(1) يعتقد البعض أنها مزيج من الأرقام الفارسية والتركية وإن كانت الفارسية هي الأغلب.

1 - لعبة الشيش بيش (6 + 5):



العدد: **2**.

الفرق: **1**.

من أبرز الألعاب الخاصة بطاولة الزهر، وهي لعبة تقام بين اثنين من اللاعبين مثلها في ذلك مثل باقي ألعاب الطاولة.

طريقة اللعب:

يجلس اللاعبان متقابلان وتكون طاولة الزهر بينهما مفتوحة. يأخذ كل لاعب خمسة عشر (15) حجراً ويختار اللون إما الأسود أو الأبيض. ثم يقوم كل لاعب

بنشر أحجاره على الطاولة بطريقة معينة، كما هو مبين في الشكل.

تبدأ اللعبة بأن يأخذ كل لاعب زهره ويلقي بها داخل الطاولة. ومن يكون رقم زهرته أكثر يصبح من حقه أن يبدأ اللعب أولاً. وهذا الأمر بداية لكل لعبة من الألعاب. وتتكون فكرة اللعبة بأن يتمكن اللاعب من جمع أحجاره في منطقة واحدة، حسبما تأتي به زهراته من أرقام. على أن تكون اتجاهات سير الأحجار - أحجار اللعب، عكس سير عقارب الساعة. مع ملاحظة أنه إذا كان الحجر مفرداً في مكانه أي واحداً فقط فيكون موقعه ضعيفاً؛ لذلك على اللاعب أن يحرص على تغطيته بحجر آخر، أو أكثر حسب الظرف والحاجة. ولنفرض مثلاً أن حجراً قطع (5 أو 10) مثلثات في الأول، فهذا يعني أنه قتله وأن الحجر قد مات؛ ولذلك فعليه أن يعود من البداية، وهكذا.

أما من يتمكن من تجميع إحجارة في خانة واحدة كما سبق وذكرنا فيحق له أن يبدأ عملية الأكل - كما تسمى في اللعبة - وهي كالتالي:

- يلقي اللاعب زهراته، فإذا جاء الرقم مزدوجاً حق له أكل أربعة أحجار مثلاً لو جاءت الزهرات (6+6) أو (1+1) وهكذا.

- إذا جاءت الزهرتان (6++5) أو (4+3) لا يحق للاعب الخصم أن يأكل سوى حجرين وهكذا حتى ينتهي أحدهما من أكل حجارة الخصم أولاً.

بذلك يكون اللاعب الذي انتهى من الأكل هو الفائز. وتسمى هذه النتيجة نقطة ويقال لها: (أويون) أما إذا استطاع اللاعب أن يأكل حجارة خصمه كلها، فيصبح له نقطتان وتسمى (مارس) وتنتهي اللعبة للفائز بخمس أو ست نقاط (أويونات) وذلك حسب الاتفاق. وتعتمد هذه اللعبة على الحظ في إلقاء الزهر بنسبة 70٪ أما المهارة وفنية اللعب، فلا تزيد عن 30٪ فقط.

2 - لعبة المحبوسة:

العدد: 2.

الفرق: 1.

وهي من ألعاب الطاولة المهمة، وتختلف عن سابقتها في وضع الأحجار، وطريقة اللعب، وتتفق معها في الأكل، حسب كل مجموعة متناسقة من الأحجار (لون) توضع في أحد أركان الطاولة على أن يكون اللون الآخر في الطرف المقابل.

طريقة اللعب:

تبدأ اللعبة كما في السابق، حيث يلقي كل لاعب زهرته على الطاولة وصاحب الرقم الأكبر هو الذي يبدأ اللعب، مع ملاحظة أن الحجر المفرد لا يقتل بل يسجن ويحبس إذا أتى فوقه حجر منافس ، الأمر الذي شكل عقبة أمام اللاعب المحبوسة حجارته خصوصاً إذا كان عددها كثيراً. والهدف من حبس الأحجار أقفال الخانات المثلثة أمام اللاعب المنافس ، حتى يصل اللاعب الخصم إلى منطقته قبله [(1)].

وإذا قام أحد اللاعبين مثلاً بحبس حجر للاعب الثاني (الخصم) في منطقة الأول فلربما هنا يفوز بنقطتين، لأنه في هذه الحالة سيبقى محبوساً أي دون حركة إلى أن ينتهي الخصم الأول من أكل حجارة خصمه كلها ، فلا يبقى لـه وقت كي يعود إلى منطقته وهو ما يعرف بـ (أويون) أي واحد، أما إذا حصل نقطتين فيقال هنا أنه تحصل على مارس[(2)]، وهو الدور الحاسم في اللعب. أما إذا جاء العدد

---

(1) الخانات التي أمام زميله.

(2) حيث لا يستطيع الخصم نقل أو أكل - أبطال مفعول - أي حجر من حجارة خصمه، و الأيون " نقطة واحدة أما "المارس" فهي أيون مزدوج أي نقطتين.

مزدوجاً فيسمي مقه، وهكذا[1]، وتلعب "المحبوسة" من خمس دورات[2] من يصلها أولاً هو الفائز، وهي مثل سابقتها لها جمهورها الكبير بين المتفرجين.

3 - لعبة هب اليك:

العدد: **2**.

الفرق: **1**.

تسمى هذه اللعبة بهذا الاسم نسبة إلى "هب إليك" ؛ لأنه أقوى رقم فيها[3]، والهدف النهائي فيها هو حصول اللاعب من خصمه على خانات أكثر تفيده بأسرع ما يمكن.

طريقة اللعب:

يضع كل لاعب حجارته في يده، محاولاً إيصالها للمركز الخاص به للتجمع[4] مع ملاحظة عدم إمكانية التقدم بالحجارة - حجارة اللعب - إلا في الأماكن الخالية، وإذا لم يستطع اللاعب تكملة الأعداد الخاصة به من أرقام لعبة بزهراته، يكمل الخصم من حجارته لصالح نفسه. وإذا حصل على "هب إليك" حق له اللعب حتى "الدوش" أي رقم "6"، وإذا لم يستطع إنجاز ذلك جاز للخصم أن يلعبها، ومن يصل إلى المركز المقرر له أولاً، وينهي كل حجارته يكون هو الغالب. وإذا انتهى اللاعب من أكل كل حجارته الخاصة به[5] بأن يصل بها إلى مكانه الخاص بتجميع حجارته يكون مغلوباً بـ "أويون". أما إذا أكل الحجارة والخصم غير متمكن من إدخال أي حجر في مكان تجمعه الخاص به. فيكون مغلوباً بـ "مارس" والذي يهزم

(1) مقه : مثل (3+3) أو (4+4) أو (5+5) ... إلخ.

(2) أي خمس مرات (أويونات).

(3) وهو رقم (1).

(4) المركز . المقابل.

(5) أن يصل بها على المقر، فيخرجها من اللعب.

طيلة اللعب يطلق عليه مغلوب بـ(قهوة) [1] وهكذا.

4 - لعبة الواحد وثلاثين(30+1):

العدد: 2.

الفرق: 1.

وهي مثل الألعاب السابقة خاصة المحبوسة، وكذلك في الأخذ بزمام اللعب أو البداية.

طريقة اللعب:

يبدأ اللاعب الذي يأخذ حق بداية اللعب بنقل حجر وأحد فقط. ولا يمكن لـه نقل أكثر من ذلك، إلا إذا تمكن من إدخال حجره الأول في منطقته وهذا ينطبق على المنافس أيضا. وهذه اللعبة تعتمد على أقفال الطرق أمام المنافس والعودة، والأكل قبله وليس بها قتل أو حبس لحجارة الخصم بل تعتمد على إعاقة سير المنافس وأكل أكبر كمية من الحجارة قبله. وهذا يعني أن هدف كل لاعب يتمثل في جمع واحد وثلاثين نقطة، قبل خصمه وهي النتيجة النهائية للعبة.

أما عن طريقة جمع النقاط فنوضحها كما يلي:

-لنفرض أن لاعباً أكل الحجارة جميعاً (15 حجراً) في حين أن منافسه أكل عشرة أحجار فقط - حيث يتبقى على الطاولة خمسة أحجار فقط. هنا هذه النتيجة تعتبر في غير صالح المنافس وبذلك يبدأ اللعب من جديد. وهكذا حتى يتمكن أحدهما (اللاعبان) حسم اللعب بنتيجة 31 نقطة.

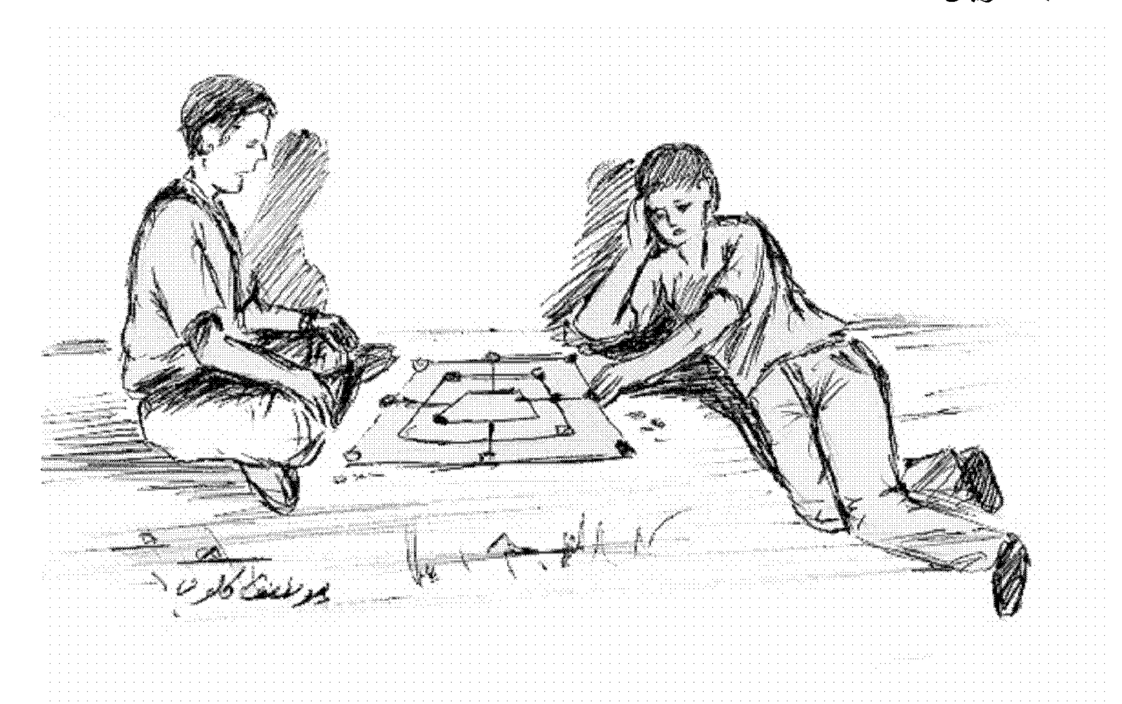
---

(1) القهوة: خمس مرات متتالية وأحياناً حسب الاتفاق.

- تعتمد هذه اللعبة بنسبة 70٪ من نتائجها على المهارة، وحسن الأداء والتوقع والكفاءة في نقل الحجارة، أما الحظ في هذه اللعبة فلا يستحوذ إلا على حوالي 30 فقط.

ألعاب الرمل (الدريس):

أ - لعبة الدريس:



العدد: 2.

الفرق: فريقان كل فريق لاعب له أنصاره ومساعدوه.

يتم اللعب عن طريق رسم شكل بأصابع اليد على الرمال الطرية وبعد تنظيف المكان من الحصى والورق والعيدان.. إلخ.

طريقة اللعب:

يحضر كل لاعب 9 حصوات مختلفة عن حصوات زميله[1] ويبدأ اللعب بـ

(1) يختار كل لاعب حصواته بطريقة مختلفة في الشكل أو اللون عن حجارة زميله.

"الكموك" فمن يعرف " الكموك " يلعب أولاً. ويحاول كل لاعب الحصول على الأماكن - المناطق - الحساسة كالزوايا (القرن) ليكون منها قاعدة يستطيع منها الحصول على (أكل) حجارة خصمه.

من جانب آخر إذا كانت حجارة الخصم في خط مستقيم طولي أو رأسي تسمى هذه الحالة " إدريس " ويحق للاعب صاحب الدريس أكل كل حصوة من حصوات الخصم عدا أن تكون " أدريس " مثله. وهناك ملاحظات على هذه اللعبة.

- الفك: هو أقل درجة من الدريس (وهو أدريس مفكوك).
- الأدريس: الحجارة المستقيمة الثابتة على خط واحد.
- المرونجية: وهما فكان متكاملان معاً كما في شكل (3).
- لعبة الدريس ترتبط بالمحاورة بين اللاعبين دليل التحدي مثل قولهم:

- هذى وين أختها (مع النقل).
- هذي هاي أختها (مع النقل).

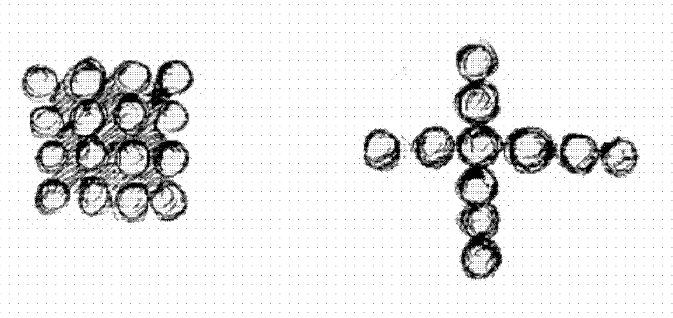
- يحرك اللاعب الحصاة رقم (1) إلى الخانة رقم (4) ويقول (إدريس) ثم يلتقط حجراً من حجارة خصمه. بعد ذلك يلعب الخصم ثم يلعب اللاعب الأول مرة أخرى فيحرك الحصاة رقم (4) من مكانها الأصلي رقم (4) على اليمين أو اليسار قائلاً: (فك). وهنا يلعب الخصم من جديد ، ويعود بعد ذلك اللاعب الأول ويقول: (إدريس) ويلتقط حجارة الخصم التي يعتقد أنها خطرة عليه.

-أما المرونجية وهي شدة قوة اللعب فهي عبارة عن (فك وإدريس) متداخلان ميزتها أنها تختصر اللعب؛ لأن كل نقلة للحجارة تكون في نفس الوقت فك وإدريس معاً يحق لصاحبها الأكل.

-يبقى اللعب مستمراً على من يصفى أحد الخصمين حجارة الآخر ، وفي

الكثير من الحالات ينسحب أحد الخصمين إذا ما شعر أن حجارته محشورة (محاصرة) ويعترف بهزيمته فيكون لخصمه جعلاً عليه (جعل)، ويخط بإصبعه على الرمال معترفاً بذلك.

ب - لعبة الصفط:



العدد: **2**.

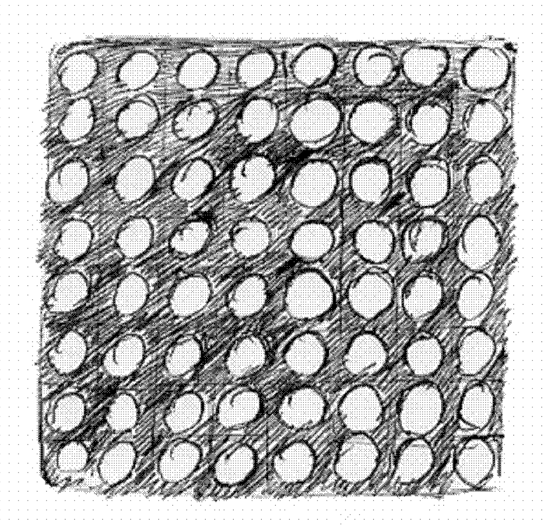
الفرق: **2**.

يرسم بالإبهام على الأرض (13) فتحة صغيرة على شكل وعاء الملعقة نتوسطها واحدة كبيرة بحيث تشكل في مجموعها هيئة صليب. يلعبها اثنان فقط كل لاعب له 6 حصوات تختلف في شكلها أو لونها عن حصوات الخصم.

طريقة اللعب:

بعد إطلاق " الكموك " يلعب الفائز " في الكموك " أولاً. فيرمي حصوته أولاً، ثم يرمي خصمه بعد ذلك، حيث يصبح القاء الحصوات بالتتابع، مع ملاحظة عدم الرمي في الفتحة الكبيرة التي توجد في منتصف الصفط. يستطيع الخصم أن يتأكد من حجارة خصمه إذا نسي اللاعب ونقل حجرة على أساس أن يكون خلفه فراغ (خانة). ومن الممكن أن يأتي اللعب بشكل آخر. إلى أن يكون لكل لاعب (4) حصوات. ويظل اللعب مستمراً إلى أن يصفي أحد اللاعبين خصمه حيث يعتبر ذلك مهزوماً ويبدأ اللعب من جديد.

جـ - لعبة السيجة:



△△△△△△△△
△△

العدد: **2**.

الفرق: **2**.

وتلعب بطريقتين كالآتي:

طريقة اللعب – الأولى:

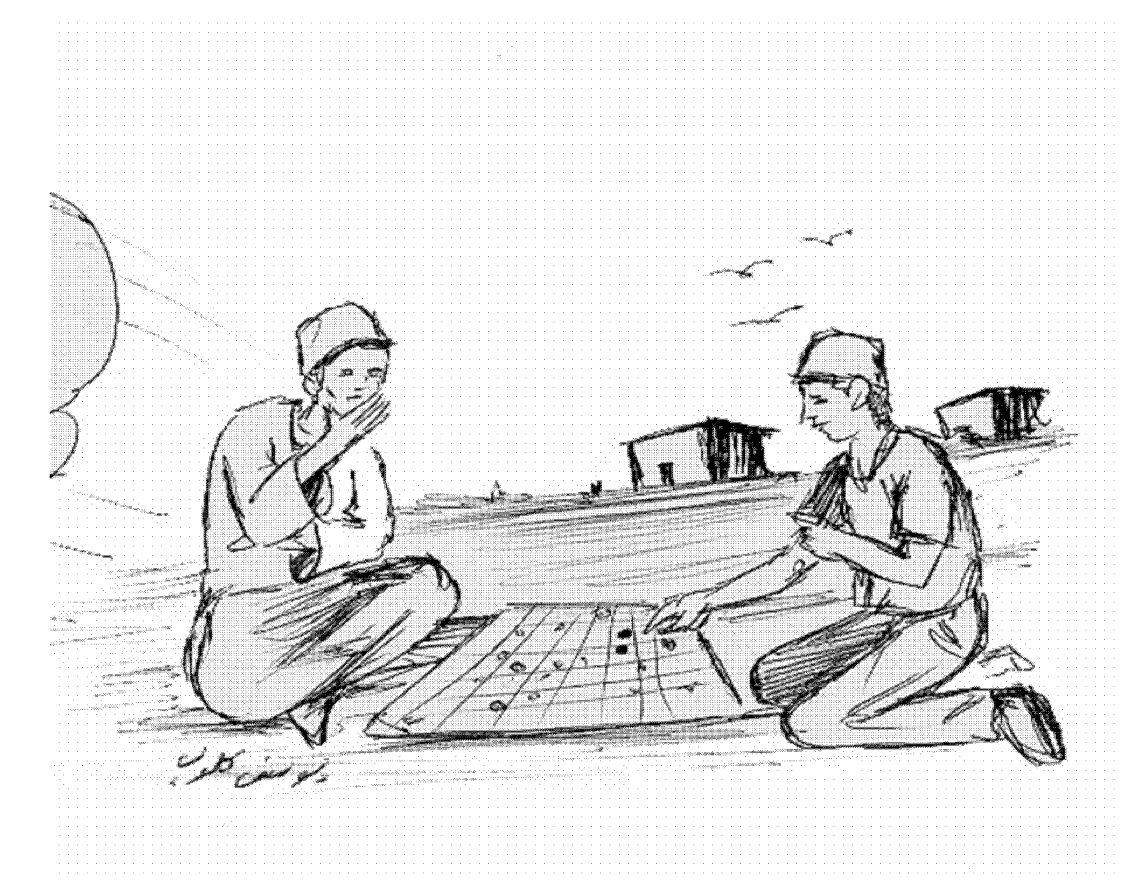
ترسم مجموعة من الفراغات (الخانات) على الأرض بالإبهام، كما هو الحال في لعبة " الصفط " تبلغ (40) خانة، ويكون لكل لاعب (10) حصوات تختلف في شكلها ولونها أو حجمها بهدف تميز حصوات كل لاعب عن الآخر. يبدأ اللعب بأن يضع كل لاعب حجارته في الفراغات على أن يترك آخر سطر من الخانات من كل طرف (فراغ). يرمي كل لاعب حجارته أمامه. ويكون أكل اللاعب لحجارة اللاعب الآخر من أمام

وخلف الشكر وعلى جميع الأوجه. على أن يكون نقل الحجارة خانة خانة فقط. أما إذا استطاعت إحدى الحصوات اختراق حجارة الخصم، والوصول إلى آخر خانة في جانبه، فإنها تصبح - حسب اللعبة - ذات قوة مميزة حيث يمكن أن تتحرك خانة أو اثنتان أو أكثر، كما يريد اللاعب ويظل اللعب مستمراً إلى أن يستطيع أحد اللاعبين تصفية حجارة خصمه وبذلك يصبح هو المنتصر.

طريقة اللعب – الثانية:

ويكون اللعب فيها بعدد (48) حصاة أي (7×7) خانات. كل لاعب له (24) حصاة على أن تبقى الخانة الوسطى فارغة. يبدأ اللعب بأن تلقي الحجارة "الحصوات" بدون نظام. مع ملاحظة أن كل حصاة تسمى " كلباً " وتأكل حجارة "كلاب" الخصم في كل اتجاه. والحصاة المحاصرة تؤكل " تسقط " وليس لها مزايا. يظل اللعب مستمراً إلى أن تتم تصفية حصوات أحد الطرفين حيث يعتبر اللاعب الآخر، هو المنتصر.

د ـ **لعبة الداما**: الداما (اللعبة الأولى)



العدد: **2**.

الفرق: **2**.

يرى العديد من المهتمين بالرياضة أن لعبة " الداما " من ابتكار السويد والسويديين، ولكن البعض يقول: إنها ترجع إلى العصور الوسطى في أوروبا. وإن كانت تؤكد أنها لعبة قديمة عرفها الفراعنة قبل خمسة الآف سنة[1] ومارسوها في

(1) صحيفة القبس الكويتية، العدد 792 تاريخ 1987/8/31. ص 10.

قصورهم أثناء الحفلات والأعياد وكذلك للتسلية. وللعبة " الداما " طريقتان:

طريقة اللعب الأولى:

ترسم اللعبة على الأرض، أو على قطعة من الورق المقوى (الكرتون) أو على لوح خشبي صغير. وهو عبارة عن مربع كبير يقسم إلى تسعة مربعات متساوية ويستعمل ثلاث قطع صغيرة من الجص الزلط أو أي قطع صغيرة بحيث يكون لكل لاعب لون خاص يميزه عن زميله. يبدأ اللعب بأن توضع إحدى القطع الثلاثة في أحد المربعات، ويقوم اللاعب الثاني بوضع قطعة في مربع آخر، حسب اختياره. ثم يبدأ اللاعب الأول بوضع قطعته الثانية في أي مربع يختاره، وكذلك اللاعب الثاني. ثم توضع القطعة الثالثة بالتناوب. وتستمر تحركات القطع على الرسم. مع محاولة كل لاعب من منع محاولة زميله من وضع القطع الثلاث على استقامة واحدة. واللاعب الذي يستطيع وضع قطعة " أحجاره " الثلاثة على استقامة واحدة طولية أو عرضية يعتبر هو الفائز.

طريقة اللعب الثانية:

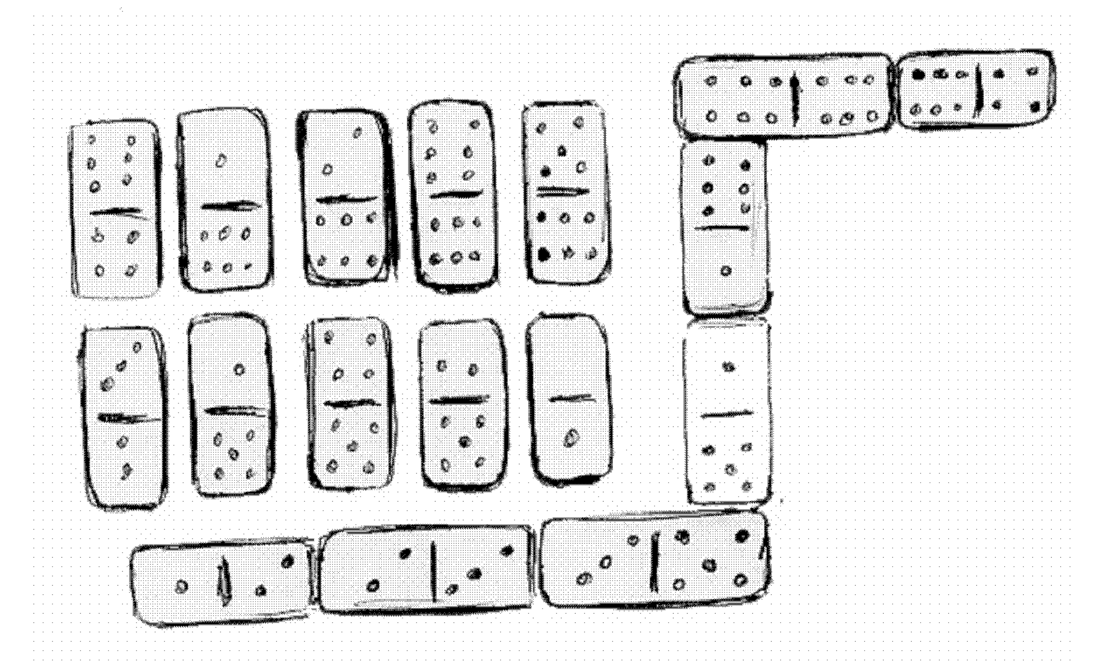
يأخذ كل لاعب (16) حصاة تلقى في الشكل على أن يبقى آخر سطر من الجهتين فارغاً، والحصاة التي تخترق حجارة الخصم دون سقوطها " أكلها " تسمى " داما " والحجر الذي لا يوجد له حماية خلفية يظل ضعيفاً. كما أن من يخرج[1] من اللاعبين حجارة أكثر يكون لعبه أكثر قوة[2] حيث تصبح للحجارة الخارجة حرية الحركة، ولكن في خط مستقيم واحد طولاً أو عرضاً مع ملاحظة أن الداما لا تسقط حجارة الخصم " تأكلها " إلا إذا كانت في أطراف الملعب.

---

(1) أي يخرجها خارج اللعب.

(2) الحجر خارج الملعب يسمى " داما " وله مرونة الحركة.

هـ - لعبة الدومينو:



العدد: 2 – 3.

الفرق: 2 – 3 كل شخص فريق بذاته.

طريقة اللعب:

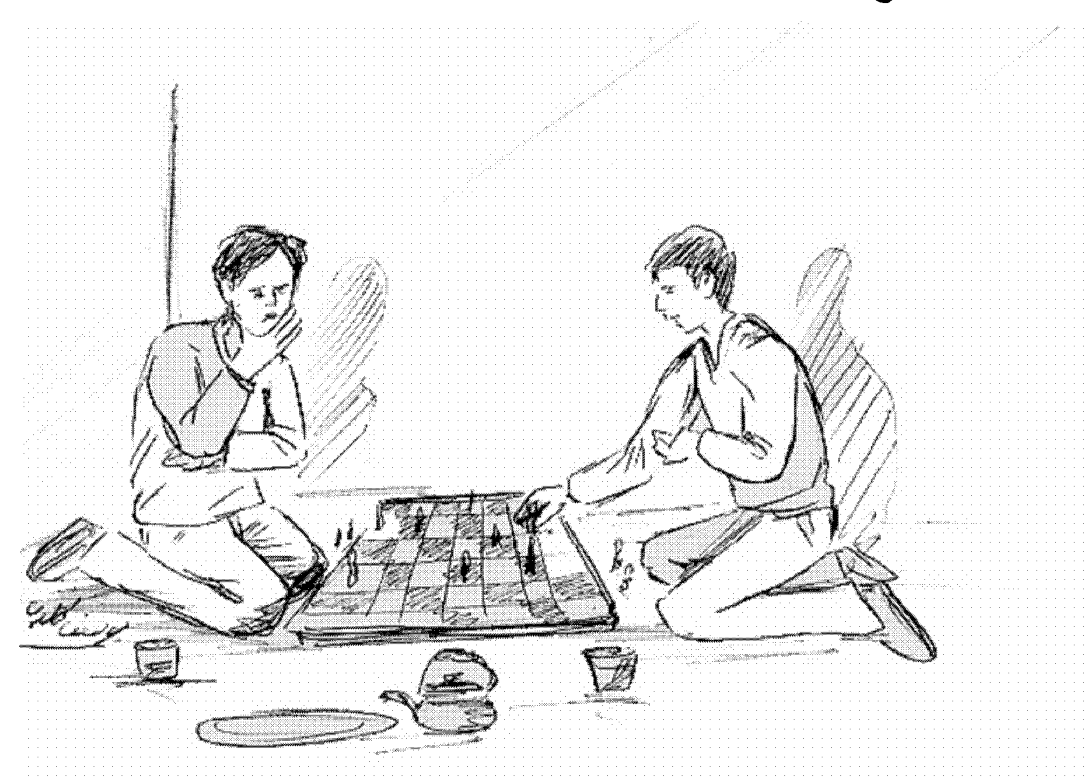
تتكـون اللعبـة مـن مجموعـة مـن الحجـارة البيضـاء المرقمـة تبلـغ (44) حجـراً. وتحمـل جميـع الأرقـام مـن (1 - 6) مـع ملاحظـة وجـود حجـر أبـيض بينهـا دون تـرقيم، وهـي عبـارة عـن قطـع مـن العظـم المصـقول، أو الخشـب المطلـي بـاللون الأبـيض منقـوش عليهـا أرقـام وأضـحة ومختلفـة مـن (1 - 6) بـاللون الأسـود، وينقسم كـل حجـر إلـى قسـمين، يفصـل بينهمـا خـط واضـح فـي كـل قسـم أرقـام بـارزة وواضـحة، كمـا هـو الحـال فـي أرقـام طاولـة الزهـر،

ومرقومة على وجه واحد فقط، يبدأ اللعب بأن توضع الحجارة على الطاولة، يبدأ اللعب بأن توضع الحجارة على الطاولة ثم يعطي كل لاعب عشرة منها باليد. ويبدأ اللعب بأن يرمي الأول حجراً يشابه الحجر المقلوب على الأرض. وإذا لم يوجد هذا المشابه مع اللاعب، حق له السحب من المال[1] حتى يعثر به كما في الشكل، وهكذا يستمر اللعب على أن تنتهي الحجارة من يد الخصم. ثم تحسب الأرقام ومن في يده عدد أكبر من الأرقام هو المغلوب.

---

(1) المال : الحجارة الموجودة على الطاولة.

د - لعبة الشطرنج:



العدد: **2**.

الفرق: **2**.

لعبة قديمة جداً عرفها الإغريق والرومان ثم الفرس والعرب اهتم بها الحكام والأمراء والخلفاء والسياسيين وقادة الجيوش، تحتاج إلى قوة في التفكير وذهن صاف. وتركيز متواصل. وقد جاء الاهتمام بها كونها تساعد على التخطيط والبرمجة. عدد اللاعبين فيها اثنان لكل لاعب أدواته التي تأخذ لوناً إما الأبيض أو الأسود.

تتكون اللعبة من رقعة مخططة إلى مربعات يبلغ عددها (64) نصفها

أبـيض والآخـر أسـود، أمـا قطـع اللعـب فتتكـون (32) لكـل فريـق (16) قطعـة ذات لـون مختلـف عـن المجموعـة الأخـرى ولهـا توزيعهـا كـالآتي حيـث كـل فريق لـه:

- 8 قطع جنود.
- 2 قلعة (طابية).
- 2 حصان (فرس).
- 1 وزير.
- 2 فيل.
- 1 ملك (شاه).

طريقة اللعب:

تبدأ اللعبة بإجراء القرعة وتستمر لساعات طويلة وربمـا لأيـام. وتنتهـي اللعبـة عندما يموت الملك - وفي حالة عدم قدرة أحد اللاعبين قتل ملك اللاعب الآخر تنتهي اللعبة بالتعادل.

خاتمة

وهكذا فإن الألعاب والرياضات الشعبية من الأهمية بمكان كونها تشكل جزءاً هاماً من تاريخ ونضال شعبنا وتراثنا الثقافي والاجتماعي الأصيل، وهي جزء من معركتنا الحضارية والمعرفية وأداة مهمة نتسلح بها للحفاظ على الشخصية الوطنية الفلسطينية، والهوية من التلاشي والاندثار، في ظل عولمة مبرمجة قادمة تهدف إلى اختراق العقل، وتسليع الوعي. فهي- الألعاب والرياضات الشعبية- تشكل جزءاً أساسياً من تراثنا، وتعكس في بعض نواحيها تاريخ نضال شعبنا وكفاحه المتواصل. وعاداته وتقاليده ومثله. وتعبر من خلال بساطتها وتنوعها وتلقائيتها عن قدرة الإنسان العربي الفلسطيني على صياغة الحياة الترفيهية والترويحية على أرضه، رغم أحزمة النار والحواجز، والعذابات اليومية.

ومن هنا فإن الحاجة تدعو إلى إحياء هذا التراث الحركي الاجتماعي وجعله مؤثراً فكرياً وحركياً وروحياً، في حياتنا العصرية، لربط الماضي بالحاضر، بالمستقبل أيضاً رغم هجمة الحداثة. بحيث يكون هذا الإحياء صادراً عن معنى الأصالة وعن إلمام عميق بجوانب المعرفة والثقافة الرياضية والحركية، بحيث يكون هذا الإحياء منفذاً طيباً، سهلاً، ومناسباً يجد من خلاله إنساننا الفلسطيني ما يناسبه، ما يتمشى مع ميوله ورغباته، من الألعاب والرياضات الشعبية التقليدية، وتطوير ما يصلح منها للمرحلة الراهنة.

لقد أصبحت الحاجة إلى النشاط البدني في وقتنا المعاصر تنال اهتمام الدول المتقدمة والنامية على السواء على قاعدة أن العقل السليم في الجسم السليم. ومن البديهي أن الإحساس بأهمية النشاط البدني وفاعليته، لم يأت بمعنى الصدفة. بل تولد نتيجة للمآثر التي حققها، والآفاق التي امتد فيها وتفاعل معها، ونتيجة للشواهد المادية والمعنوية التي أكدت ضرورتها ليس فقط من أجل تحقيق درجة عالية من

الكفاءة البدنية. ولكن من أجل المساهمة في تحقيق الكفاءة الاجتماعية والخلقية والصحية والجمالية أيضا. بما يسهم بإيجابية في تنمية وتطوير العلاقة الاجتماعية بين الأفراد في المجتمع والألعاب والرياضات المختلفة، كما أن إحياءها عمل وطني يسهم في إيجاد الحلول للمشاكل الرياضية والحركية التي تواجه الفلسطينيين والتي تقيدهم بسبب ظروف الاحتلال والحواجز التدخلات المستمرة.

ومن هنا أدخل هذه الألعاب أو جلها ضمن البرامج التعليمية في الجامعات والمدارس كوسيلة للإسهام في التعريف بتراثنا بعد إيجاد القواعد والآليات المناسبة، والمنظمة لها.

إن الألعاب والرياضات الشعبية. جزء من معركة التراث والحضارة، إنها عمل حقيقي يكرس ملامح الشخصية الفلسطينية في وجدان الأمم على وجه البسيطة، وهو ما يؤكد للعالم أن الشعب الذي يمتلك تراثاً عظيماً من الحكايا والأساطير، ومن الأزياء والعادات. والتقاليد بما فيها الحزازير والألعاب الشعبية. شعب تضرب جذوره في التاريخ. ويجب أن يعيش كباقي شعوب الأرض.

* * * * *

المصادر والمراجع

أولاً: الكتب

- القرآن الكريم.

1- ألعابنا الشعبية الفلسطينية: عيسى نقولا ترزي، مطبعة الهيئة الخيرية، غزة، (بدون).

2- الألعاب والرياضات الشعبية: أبوبكر محمد كريميد - طرابلس، ط1، 1985م.

3- حمامة عسقلان، خليل إبراهيم حسونة، دار المقداد، غزة، 2000م.

4- ثقافة الأطفال: د. هادي نعمان الهيتي، عالم المعرفة، مارس(آذار) 1988م.

5- الألعاب الريفية الشعبية : محمد عادل خطاب ، الأنجلو المصرية، القاهرة 1963م.

6- سيكولوجية اللعب: سوزانا ميلر، ترجمة حسن عيسى، دار المعرفة، ديسمبر (كانون الأول) 1987م.

7- المرأة في دول الخليج العربي: أحمد جمال ظاهر، دار السلاسل، الكويت (بدون).

8- العقل الناضج: أولفر ستريت، القاهرة، ط1، 1957م.

9- أسس التربية البدنية: تشارلز. بيوكر، ترجمة كمال صالح، حسن معوض القاهرة، الأنجلو المصرية 1964.

10- سيكولوجية اللعب والتربية الرياضية: ليلى يوسف، القاهرة، الأنجلو المصرية، ط2 (بدون).

11- أنمــاط تنشـئة الأطفــال اجتماعيــاً: تعريــب: صــالح البكــاري، الــدار العربية للكتاب 1984.

12- فلسفة التربية: أولفيه روبول، ترجمة: د. جهاد نعمان، منشورات عويدات (بيروت، باريس) ط 2، 1982م.

13- جمبــاز الألعــاب والموانــع: موســى فهمــي خشـيم، دار المعــارف بمصــر 1968م.

14- الألعاب والرياضات الشعبية: علي يحيى المنصوري، طرابلس 1988م.

15- المـدخل إلــى الثقافـة الرياضـية: علــى يحيــى المنصـوري، الأسـكندرية، دار المعرفة 1973م.

16- التمرينــات للبنــات: عطيــات محمــد خطــاب، القــاهرة، دارة المعــارف، ط3 1975م.

17- الحكاية الشعبية في المجتمع الفلسطيني (دراسة ونصوص): د. عمر عبد الرحمن الساريسي، المؤسسة العربية للدراسات والنشر ط1، 1980.

18- الأســاطير الســومرية: صــمويل نــوح كريمــر، ترجمــة: يوســف عبــد القادر، بغداد 1971.

19- مقالة في اللغة الشعرية: محمد الأسعد، ط1، 1980.

20- السلوك الإنساني: د. فخري الدباغ، بيروت 1972م.

21- أفيــون المثقفــين:، ريمــون آرون، ترجمــة: عــادل زيتــوني، المكتبــة الأهلية، بيروت، ط1، 1962.

22- مبادئ علم النفس: مجموعة من الأساتذة، القاهرة، ط2، 1998م.

23- الألعاب المنظمة: محمد علي حافظ، وفرحات محمد مرزوق، الأنجلو المصرية، القاهرة 1964 ، ص 250.

ثانياً: الصحف واللقاءات:

1- صحيفة الأيام: الحزازير الشعبية الفلسطينية، دلالات أخرى، العدد (1310).

2- لقاءات مع:

- جاد الله البحيصي 65 عام بتاريخ 1991م.
- رفقة العالول 45 عام بتاريخ 1998م.
- مسلم نجيب 65 عام 1994م.
- عصام النواجحة 45 عام بتاريخ 20 يوليو 2003.

* * *

الفهـرس

* * * * *

صدر للكاتب

أ - الشعر:

1- الجرح تسافر فيه السكين (شعر)، مطابع الثورة الفنية، طرابلس، 1996م.
2- انفجار البحر الميت (شعر)، مطابع الثورة الشعبية، طرابلس، 1996.
3- فاتحة التكوين (شعر)، مطابع الجراح، غزة، 2001.
4- السماء تمطر بغزارة (شعر)، مطابع الجراح، غزة، 2001.
5- عين واحدة.. عيون كثيرة (شعر)، مطابع الجراح، غزة، 2001.
6- الخروج من حلم البنفسج (شعر)، دار نقوش عربية، تونس، 1997م.
7- إيبويا (شعر)، دار نقوش عربية، تونس، 1999م.

ب - القصة والرواية والنص:

1- الطوق (قصص قصيرة)، دار المنارة، طرابلس، 1975.
2- قدم وساق، (قصص قصيرة)، دار المنارة، طرابلس، 1980.
3- أبعاد (قصص قصيرة)، الدار الجماهيرية، طرابلس، 1986.
4- لا رائحة للبحر (قصص قصيرة)، دار كنعان، دمشق، 1992.
5- النفير (قصص قصيرة)، دار نقوش عربية، تونس، 1998.
6- ثرثرة المكان (قصص قصيرة)، مطبعة الجراح، غزة، 2001.
7- الأشياء (رواية)، دار كنعان، دمشق، 1992.
8- قلب بحجم الوطن (نصوص)، الدار الجماهيرية، طرابلس، 1991.
9- للقدس تجلياتها (نصوص)، اتحاد الكتاب، غزة، 2001.
10- الدوائر (رواية)، أوغاريت للنشر، رام الله، 2004.

جـ- نقد أدبي:

1- الوعي السلبي للثقافة المغايرة، دار البشير، غزة، 2002.
2- الحجر الفلسطيني (الفعل والإبداع)، دار ابن خلدون، غزة، 2002.

3- جمرة الإبداع في النص الحداثي، دار المنارة، طرابلس، 1997.
4- موقد الشعر وسؤال القصيدة، دار المنارة، طرابلس، 1997م.

د - فولكلور:

1- حمامة عسقلان، دار المقداد، غزة، 2000.
2- المثل الشعبي في ليبيا وفلسطين، دار ابن خلدون، غزة، 2002.
3- المثل الشعبي العربي الفلسطيني، دار ابن خلدون، غزة، 2002.
4- الفولكلور الفلسطيني: دلالات وملامح، الدار القومية، رام الله، 2004م.

هـ - فكر وسياسة:

1- الإرهاب الأمريكي، الدار الجماهيرية، طرابلس، 1986.
2- الانتفاضة، مطابع الثورة الشعبية، طرابلس، 1988.
3- العنصرية الصهيونية وكيفية مواجهتها، المنشأة الشعبية، طرابلس، 1981.
4- الحركات الهدامة، دار المدينة، طرابلس، 1996.
5- الماسونية قديماً وحديثاً، جمعية الدعوة الإسلامية، طرابلس، 1994.
6- لكي لا ننسى فلسطين، جمعية الدعوة الإسلامية، طرابلس، 1998.
7- الثورة الشعبية الفلسطينية (1936 نموذجاً)، المركز القومي للدراسات والبحوث، غزة، 2000.
8- الحرب والثقافة، دار المقداد، غزة، 2001.
9- الثابت والمتغير في الواقع العربي ج1، دار المقداد، غزة، 2001.
10- الحرب النفسية الحديثة (مع زميله)، دار الأمل، غزة، 2004.

تحت الطبع:

1- أنياب الصل (رواية).
2- الدوائر (رواية).
3- الأغنية والأغنية السياسية الفلسطينية.